Nr. 9/Aug./Sept. 1987/öS 55/sfr 6,50/DM 6,50 · Tests und Vorstellungen · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · aktueller software markt

ASM aktueller software markt

DOPPELAUSGABE

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 9 / Aug./Sept. 1987
2. Jahrgang
öS 55
sfr 6,50
DM 6,50

Aus den USA

Space M.A.X.
bei der Nasa im Einsatz

Ein Superstar, ein Superspiel

James Bond 007
der Hauch des Todes

ASM-Dauer-Power

Tolles Auto zu gewinnen

Konvertierungsseite

So sehen die neuen Umsetzungen aus

In dieser Ausgabe Super-Poster

c16chris

SUMMERTIME

ZEIT FÜR SPORTSPIELE

TIEBREAKER

von Stefan Müller

Die neueste Tennis-Simulation bietet Ihnen zum einen hervorragende Spielmöglichkeiten (u.a. Lobs, Schmetterbälle, Netzroller, usw.) Außerdem können Sie im Menü Ihren Namen, Nationalität, Geschlecht und Farbe des Tennisdreß eingeben. Als einmalige Neuheit verwaltet TIEBREAKER die ATP-Weltrangliste, in der Sie sich „hochspielen" können. 1/2 Spieler-Modus ist natürlich selbstverständlich; ein Joystick ist erforderlich.
Für C-64 und C-128
auf Kassette/Diskette

NUR 19.95

SOCCER

von W.+H. Theis

Endlich gibt's auch für Ihren ST ein Fußballspiel. SOCCER bietet Ihnen nicht nur 1/2-Spieler-Modus und variable Spielzeit, sondern einen kompletten Turniermodus für 1-6 Spieler mit automatischer Tabelle. Für ATARI ST (mit Farb- od. Schwarzweiß-Monitor) und demnächst für AMIGA.

NUR 49.95

KARATE KING

von Marc Ebner

Das Super-Karate für Ihren AMIGA ist endlich da! Hervorragende Hintergrundgrafiken, exzellente Animation + digitalisierte Soundeffekte sorgen für fernöstliche Stimmung.
Für AMIGA (500, 1000, 2000)
KARATE KING gibt es auch für ATARI ST (29.95)
und COMMODORE PLUS/4 (19.95)

NUR 49.95

SOMMER OLYMPIADE

von Udo Gertz

AGAIN ? Y
POINTS: 230 HITS: 23

START

Die Fortsetzung der sensationellen Winter Olympiade mit acht mindestens genauso guten Disziplinen (u.a. Radfahren, Stabhochsprung, Turmsprung und Wildwasserkanu) und dem gleichen festlichen Rahmen (Eröffnungszeremonie, 1 bis 4 Mitspieler, Wahl der Landesfarben & Hymnen, usw.) - ein MUSS für alle C-16 u. PLUS/4 Besitzer!

NUR 29.95

WANTED
KINGSOFT sucht
PROGRAMMIERER
für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

KINGSOFT

Händleranfragen erwünscht!

Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. KINGSOFT-Spiele erhalten Sie überall, wo es gute Software gibt.

SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY

F. Schäfer · Schnackebusch 4
5106 ROETGEN
☎ 02408-5119 (nicht aufgeben!)
Telefax 02408-5213

Viele Infos & 'ne Menge Unterhaltung...

...wollen wir Ihnen auf den folgenden Seiten präsentieren. Wir glauben, daß uns dies gelingen wird, haben wir doch wieder zahlreiche Ideen unserer Leserschaft zu berücksichtigen versucht. Wir sind schon jetzt gespannt, wie Ihnen die „neue„ ASM gefallen wird, und wir hoffen, daß weiterhin konstruktive Kritik zu unserem Blatt kommt, damit wir uns optimal auf die Leserwünsche einstellen können!

Die Kästchen und ihre „Bedeutung“:

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion wiederum für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden. Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.
Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns „Noten“ von 0 bis 12 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorstellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

Nun, was erwartet den interessierten Leser in dieser Ausgabe? Wir werden es Ihnen sagen: Zunächst einmal werden Sie sich wahrscheinlich über meinen Auftritt im SINCLAIR C-5 wundern. Doch dies hat seine Bewandtnis. Wir werden das Ding nämlich verlosen. Teilnehmen können alle Leser, die in den kommenden vier Ausgaben die sogenannten „ASM-Wertmarken“ sammeln, d.h. ausschneiden, diese dann bis zum 24. 12. auf eine Postkarte kleben und an die ASM-Redaktion schicken.
Natürlich gibt es neben dem „Kleinwagen“ auch noch andere wertvolle Dinge zu gewinnen. So werden wir allen „Sammlern“ die Möglichkeit bieten, einen von insgesamt **fünf** Commodore 64-Computern und eines von **15** Spielen/Programmen (nach freier Wahl!) zu ergattern. ASM ist sicher, daß wieder recht viele Einsendungen unsere Redaktion erreichen!

Unter Palmen und am Sand-Strand erkennen wir Chefredakteur Manfred Kleimann, der für Sie den Sinclair C-5 testete. Selbigen (das Gefährt; nicht Manfred) gibt es zu gewinnen! (Foto: brall)

Was gibt's denn sonst noch so? Wir haben wieder tolle Preise anzubieten. Neben vielerlei Futter für Ihren Rechner verlosen wir auch eine Wochenendreise. Das Ziel ist London! Der Anlaß ist die große „PCW Show“ Ende September. Weiter geht's mit mehr „Feedback“; den neuen „Konvertierungsseiten“, dem Unterhaltungsteil, der ASM-Frageminute „Bei Anruf Wort“, dem „ASM-Horror-Skop“, mit reichlich „secret service“, Mammut-Berichten zu einigen Super-Themen und Programmen, als da wären Barbarian, Micronaut One, Bureaucracy, Golden Path, Space Max, Uninvited, Fleet Street Publisher, C-Compiler im Vergleich und so weiter und so weiter.
Viel Spaß bei der Lektüre der neuen ASM wünscht Ihnen die

ASM-Redaktion

c16chris

ASM – DER INHALT

Stellt den FLEET STREET PUBLISHER vor: 102 Wer ihn gern „live" kennenlernen möchte, hat bei der PCW-Show die Möglichkeit! Denn es gibt einen...

London-Trip zu gewinnen! 75

Je später der Abend, umso häßlicher ... der geneigte Abenteurer machen, we... TED einsteigt. Erst fließt der Schwei...

Was der NASA recht ist, ist SPACE MAX billig! „Wir" bilden Astronauten aus. Mehr über die perfekte Simulation auf ...

62

Die ASM-Hundedame „Lisa" präsentiert hier den „C-5", den wir unter treuen ASM-Lesern verlosen werden! Zu gewinnen gibt's auch noch Computer und Software! **34**

Die „Formel":

actiongeladen ● interessant ● nervenaufreibend ● farbenprächtig ● spannend =

BARBARIAN **10**

ASM-News

FRANKENSTEIN

Wieder viel Neues und Bemerkenswertes! Interessant bestimmt auch die „Konvertierungsseite"! **52**

Examine Open Close Speak
Operate Go Hit Consume

inventory

SELF

Exits

oom designed for
seems out of
y estate.

Gastgeber! Diese Erfahrung muß
er ins Amiga-Adventure UNINVI-
dann friert er zu Kristallen.
Ein Thriller! **68**

ASM

Aktueller Software Markt

TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

Impressum

● **Herausgeber:** Axel Credé (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (M.K.) ● **ASM-Redaktion:** Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.), Thorsten Hering (th) ● **Freie Mitarbeiter:** philipp, uli, Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., M.R., C.E. French (c.e.f.) und max. ● **Comics:** Stefan Bayer ● **Titel:** F. P. Fischer, Bad Hersfeld ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Credé, Linda Sesar, Tanja Mosebach ● **Urheberrecht:** Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden ● **Bezugs-spreise:** Das Einzelheft kostet 6,– DM; das Abonnement (10 Ausgaben pro Jahr) im In land 55 Mark, für das Ausland 73 Mark.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)

IVW

aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Die „Intimsphäre" des Computers

Programm: Micronaut One – The Moebius Trip, **System:** Spectrum 48/128/+2, **Preis:** Ca. 32. Mark, **Hersteller:** Nexus Software Ltd., England, **Bezugsquelle:** U.a. Glass House Games, Felsberg.

Pete Cooke, der Programmierer von *Tau Ceti* und *Academy*, hat mal wieder zugeschlagen! Sein neues Spiel nennt sich **MICRONAUT ONE – THE MOEBIUS TRIP** und wird unter dem **NEXUS**-Label vertrieben. Die Story ist recht einfach: Sie übernehmen die Rolle eines Droiden, der einen mächtigen Computer bewohnt.

Der Job dieser Droiden ist es, Energie in dem riesigen Gehirn zu verteilen. Aber – Sie haben richtig geraten – da gibt es noch ein paar andere „Lebewesen", die Ihnen Ihre Aufgabe erschweren. Räuberische Lebensformen bauen Netze und ziehen Energie der Biocomputer ab. Diese Räuber sind einmal die „Scrim" (sie stammt von der Fruchtfliege ab), verschiedene Eier, die sich selbst vermehren und ganze Tunnelwege versperren können, und die „Jellyfliegen", die Energienetze bauen und Ihre Eier davor ablegen. Auf der anderen Seite gibt es die Biocomputer, die über eine unglaubliche Rechenkapazität verfügen. Doch damit diese Computer einwandfrei arbeiten können, müssen die Tunnelwege freigehalten und die Rechner mit Energie versorgt werden. Das gesamte Spiel findet innerhalb der Tunnel statt – in den sogenannten „Computer-Kommunikations-Röhren".

Nach dem Laden des Programmes erscheint in der oberen Zeile eine Menüleiste (phantastisch: „ST-mäßige" Pull-Down-Menüs auf dem Spectrum!), in der man mit den Tasten O, P, S und X folgende Optionen anwählen kann: PLAY zum Spielen, SETUP, um die Art des Spieles auszuwählen (es gibt nämlich deren zwei, doch dazu später); ebenso lassen sich die Farben des Skimmers auswählen und der Sound abschalten. Mit der Option KEYS wird die Kontrolle ausgewählt. Besitzt man einen Kempston-Joystick, so werden die Tasten Q und W für die Höhe des Skimmers benutzt. Sämtliche Tasten lassen sich natürlich nach eigenen Wünschen neu definieren. SCORES zeigt Ihnen jeweils die drei höchsten Punktstände an (bei der Spielart „Rennen" die schnellste Zeit, beim vollen Spiel die höchste Punktzahl). Und klickt man schließlich DEMO an, so kann man nach Belieben durch die Gänge „heizen", ohne daß etwas passiert. Wer nun endlich spielen will, also PLAY gewählt hat, der kann wieder auswählen. Es erscheint eine weitere Menüleiste mit folgenden Punkten: VIEW (um zu spielen), MAP (um einen Blick auf die Karte zu werfen), E.T.U. (um die Energien an den Biocomputer zu verteilen), INFO (gibt Informationen über Biocomputer und die Gegner), PAD (dient als Notizblock) und MISC. (zeigt den Status an und kann zum Abbruch benutzt werden).

Nachdem ich mir erst einmal ein paar Infos geholt habe, starte ich mit „View". Das erste, was ich entdecke, ist ein 3D-Tunnel, der gekrümmt ist. Weiter hinten ist eine Gabelung zu sehen. Nun hebt sich der Droid (ich sage lieber Skimmer dazu) in die Höhe, und die Jagd nach den Räubern kann losgehen. Ich drücke den Joystick langsam nach vorn und gleite förmlich durch den Tunnel. Wow – diese 3D-Grafik ist wirklich super! Pixel für Pixel wird hier bewegt, und das macht einen sehr guten Eindruck. Ich habe bei weitem noch nicht die „Höchstgeschwindigkeit" erreicht, komme aber schon ins Schleudern und stoße mit voller Wucht gegen die Gabelung. Na ja, dem Droiden passiert dabei nicht viel. Nanu, warum habe ich plötzlich ein Flimmern auf meinem Sichtschirm? Wosch – eine Jelyfliege kam von hinten auf mich zu und rast nun weiter durch die Gänge. Die haben ein beachtliches Tempo drauf, so daß ich mit meiner relativ langsamen Beschleunigung so gut wie keine Chance habe, dieses Ungeziefer noch zu erwischen. Stattdessen schließt sich direkt vor meiner Nase eine Tür, und ich mache wieder eine Bruchlandung. Es macht wirklich Spaß, durch die Gänge zu schweben. Die Aufgabe, den Energielevel der vier Biocomputer gleich zu halten, klingt vielleicht einfacher, als sie tatsächlich ist, denn zunächst einmal müssen diese Computer gefunden werden! In der zweiten Spielart fahren Sie ein Rennen durch die Röhren. Man kann dabei zwischen drei Kursen auswählen (auch hier über eine Menüleiste) und sich darüberhinaus einen Gegner aussuchen. Dieser fungiert als „Taktgeber", damit Sie auch ja ordentlich durch die Gänge fahren.

Meiner Meinung nach ist dieses Spiel eines der besten Spectrum-Programme überhaupt. Die rasante Programmgeschwindigkeit mit der aufwendigen 3D-Grafik und dem guten Spielablauf machen MICRONAUT ONE zu einem Hit.

ASM HIT

Es ist nur noch eine Frage der Zeit, wann dieses Spiel in den TOP FIVE zu finden sein wird. What a Game!

Stefan Swiergiel

Grafik	11
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11

Verfolgungsjagd in der Zeitmaschine: Erfolgreiches Buch – gute Versoftung?

Programm: Falcon – The Renegade Lord, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Virgin Games, London, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Ein Bestseller stand Pate für ein neues Werk von **VIRGIN GAMES.** Wie schon so oft, orientieren sich die Ersteller von Spielen an bekannten, erfolgreichen Vorlagen – Filme, Videos, Fernsehfilme oder, wie in diesem Falle, an einem Buch. Nun ist die Versoftung von **FALCON – THE RENEGADE LORD** erschienen. Der gleichnamige erste Band der FALCON-Reihe wurde als Hintergrund-Story übernommen. Wie bei Software üblich, ist der Held meist in einer fast aussichtslosen Lage. Der „Buch-Held" dagegen übersteht die Gefahren, löst seine Aufgabe – ein Happy End ist gewiß. Doch: Wer „interaktiv" bei der Versoftung einer Romanvorlage mitwirken möchte, muß sich schon den tödlichen Gefahren aussetzen. Und: Genau dies habe ich für Sie unternommen – eine Reise durch Vergangenheit und Zukunft.

Die Background-Story ist folgende: Der Renegade Lord („Der Abtrünnige") stiehlt sich in der Vergangenheit herum, treibt dort sein Unwesen, um die Zukunft zu bedrohen. Der geneigte Spieler/die Spielerin übernehmen nun den Part des „Zeit-Agenten", der mit seinem Raketen-Rucksack die verschiedensten Zeitepochen nach dem Bösewicht durchforsten muß. Sein Ziel: Unterbindung der verbrecherischen Pläne des finsteren Lords! Wichtige „Zeitwerkzeuge" werden den Burschen behindern! Das Spiel findet im Jahre 3033 n.Chr. („die Gegenwart") statt. Unser Zeitagent begibt sich zunächst in „Falcon's Wing", ein Raumschiff, das ihn durch mehrere Zeitepochen reisen läßt. Zusätzlich verfügt das Schiff – oder die Zeitmaschine – über wichtige Zusatz- und Hilfsfunktionen: Mit dem Stick können Sie nun im „Falcon's Wing-Menüe" (Rechts-Links-Bewegung) auswählen, ob Sie die DATABASE (gibt Infos über die verschiedenen Objekte; teilt Ihnen mit, falls in irgendeiner Zeitzone „Unregelmäßigkeiten" auftreten), TIMEWARP (Stick rauf oder runter; zeigt die Zeitzonen an, in die Sie reisen können) oder EXIT (rein ins Getümmel!) bevorzugen. Wichtig ist auch hier „die Künstliche Intelligenz", kurz CAIN (Cybernetic Artificial Intelligence Nexus) genannt: Unter Zuhilfename CAIN'S können Sie wichtige Informationen über die momentanen Zustände der einzelnen Zonen erhalten (über die Bewohner, die Tiere oder lebende historische Gegenstände).

Ich suchte mir zunächst das London im Jahre 1997 aus. Ich wähle EXIT, und schon bin ich draußen! Merkwürdige Gestalten fliegen, laufen und kreuzen meinen Weg. Sie attackieren mich. Ich schieße auf sie. Bei einer gewissen Anzahl von Berührungen ist es um mich geschehen – ich verschwinde wieder; kehre in die Zeitmaschine zurück. Hier stelle ich fest, daß meine Zeit, die **drei Missionen** zu erfüllen, schon langsam zur Neige geht. Also, wieder raus! Vielleicht finde ich etwas im Alten Ägypten? Auch dort schieße ich, was mein Laser hergibt. Nichts weiter passiert. Nur: merkwürdige weiße Symbole – wie z.B. ein Fragezeichen – lassen meine Punktzahl erhöhen. Doch: Was bedeutet das Ganze? „Alles ganz schön knifflig„, denke ich bei mir. So versuche ich es einmal in der prähistorischen Urzeit. Hier finde ich eine herrliche Landschaft vor; von Leben allerdings keine Spur. Auch mein Laser funktioniert nicht mehr. Da sehe ich doch einen Zylinder und einen Teddybären – beides wohl keine Relikte aus der Zeit um 10000 v.Chr. Ich entscheide mich für den Zylinder (SPACE-Taste zum Aufnehmen von Gegenständen drükken), und siehe da, ich habe plötzlich wieder Feinde und Munition.

Wenn man bestimmte Gegenstände gefunden und aufgenommen hat, empfiehlt es sich, das DATABASE zu befragen. Manche der „historischen Artikel" sind für Ihre Mission sehr vonnutzen. Also, machen Sie sich auf, den TIME LORD zu finden und seine Pläne zu durchkreuzen! Die insgesamt sieben verschiedenen Zeitzonen bestechen durch eine ausgezeichnete Grafik. Sehr schön sind die prähistorischen, die ägyptischen und das (allerdings nuklearverseuchte) London-Szenerien. Die Spectrum-Version kann grafisch nicht, spielerisch allerdings gut mithalten. Viel Spaß bei einem sehr kniffligen Programm aus dem Hause VIRGIN! *fripp*

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Achtzehnhundert-Schnee

Programm: Buddy Bubble, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Euro Gold.

Kaum zu fassen, daß **BUDDY BUBBLE** ein Spiel von 1987 ist! Klar, Low-Budget ist eben Low-Budget. Trotzdem hätte dieses Produkt von **EURO GOLD** wohl eher vor sieben Jahren veröffentlicht werden sollen.

BUDDY BUBBLE ist so eine Art Seifenblase mit überlangen Beinen. Der Spieler hat nun die Aufgabe, Buddy aus dem Labyrinth zu befreien. Dazu muß Buddy über Leitern, Förderbänder, an Hämmern, Wasser und Feuer vorbei geführt werden. Außerdem sind Gegenstände einzusammeln. Das Ganze mutet auf dem Bildschirm an wie ein schlechter MONTY-Verschnitt. Auf dem C-16 wäre ein solches Spiel ja noch akzeptabel gewesen. Die Gafik ist mäßig und auch die Animation der Spielerfigur ist nur in Ansätzen gut (wenn BUDDY im Wasser verschwindet, winkt er dem Spieler fröhlich zu). Einzig der Sound ist für ein 10-Mark-Spiel des Jahres 1987 guter Standard. Meine Meinung: Wer Leiter- und Hüpfspiele noch nicht satt hat, sollte sich lieber nach einem wirklich guten Game dieses Genres umschauen, wie z.B. AUF WIEDERSEHEN MONTY. *str*

Grafik	6	Spielablauf	5
Sound	8	Motivation	4
Preis/Leistung	6		

Die „tausend" Leben des guten Stanley!

Programm: Livingstone, I presume?, **System:** Schneider, C-64, Spectrum, MSX, **Preis:** ca. 30 Mark (Kass); etwa 50 Mark (Disc), **Hersteller:** Alligata Software, Sheffield, England, **Bezugsquelle:** u.a. Leisuresoft, Dortmund.

Als einen „sensationellen, europäischen Nr.-1-Hit" bezeichnet das Programmierteam OPERA SOFT das neueste Produkt aus dem Hause **ALLIGATA.** Nach vielen Pleiten, die ebenfalls so großartig eingeläutet wurden, legte ich mit „Vorsicht" die Schneider-Diskette ein! **LIVINGSTONE, I PRESUME?** nennt sich das Action-Spiel, das auf einem geschichtlichen Hintergrund basiert. „Dr. Livingstone, vermute ich?" soll Stanley gesagt haben, als er nach jahrelanger Suche mit seiner Expedition das Glück hatte, den verschollenen Missionar Livingstone aufzuspüren. So besteht also folgerichtig Ihre Aufgabe darin, im afrikanischen Urwald einen Menschen zu retten, ohne dabei Ihr eigenes Leben zu verlieren. Nebenbei bemerkt: In der Anleitung findet man sogar POKES, die Ihrem Helden „Unsterblichkeit" verleihen!

Wer ohne Tricks über die Runden kommen möchte, hat mit seinen insgesamt sieben Leben eigentlich recht gute Chancen durch das Dickicht zu schlendern. Allerdings begegnen dem guten Stanley so einige bösartige Tierchen, die ihn entweder zum Fressen gern haben oder seinen Schädel mit Kokosnüssen einzuschlagen versuchen. Aber: Er hat ja seine Hilfsmittelchen, von denen zwei nicht gerade chronistisch in den Spiel-Rahmen passen: eine Stabhochsprung-Stange und einen Bumerang. Die anderen zwei nützlichen Waffen sind das Wurf-Messer und die Handgranate. Diese Objekte können, je nach Situation und Laune, beim Schneider mit den Tasten 1 bis 4 angewählt werden (diese werden, wie auch der momentane Zustand und die Ausrüstung und Verpflegung, in einer Anzeigetafel dargestellt.

Insgesamt sieben Levels gilt es zu durchforsten, in denen nicht weniger als 63 verschiedene Screens zu bewundern sind. Gleich zu Anfang werden Sie einige Probleme mit der „Stange" haben. Wenn Sie nämlich zulange auf dem Feuerknopf verweilen, bekommen Sie ganz schön Schmackes: Sie „durchfliegen" gleich zwei Bilder. Deshalb gilt: Nach anfänglichen Unsicherheiten einen taktisch vernünftigen Weg wählen. Achten Sie dabei besonders auf die Schlangen und die fleischfressenden Pflanzen! Mit der Handgranate kann man sich diese vom Hals schaffen. Springt man allerdings in eine der Fallgruben, so muß man sich schon redlich mühen, um aus dem unterirdischen Gefängnis zu entkommen. Ein Tip: Schauen Sie bitte in die rechte obere Ecke der Höhle! Dort sehen Sie ein merkwürdiges Ding, welches einen Schalthebel darstellen soll. Wenn Sie nun geschickt mit dem Bumerang werfen – hängt von Ihrer Position und der Dauer des Feuerknopf-Druckes ab –, fliegt dieser auf den Schalter zu und betätigt einen Mechanismus, der die Palisaden öffnet. Das ist der Weg in die Freiheit!

Um entscheidend „vom Fleck" zu kommen, empfiehlt es sich, nach links zu gehen. Hier gelangt man an einen Strom mit Wasserfall. Etwas „störend" macht sich allerdings die Anwesenheit eines Affen bemerkbar, der Ihnen gezielt Kokosnüsse auf die Birne wirft. Also, ausweichen! Danach die Handgranate wählen und dem Gorilla entgegenwerfen. Dies ist zwar nicht die „Feine Englische Art", aber sehr wirkungsvoll. Zusätzlich erhält man auch noch einen Bonus von 500 Punkten. Jetzt schnell den Stab nehmen und zunächst auf das Floß springen. Hiernach vollführen Sie einen mächtigen Satz á la Konstantin Wolkow (Stabhochspringer!), und schon befinden Sie sich auf der anderen Seite des Gewässers. So nach und nach werden Sie in weitere unangenehme Situationen geraten, die Sie aber doch mit Leichtigkeit bewältigen, oder? „Finden Sie Livingstone!", so heißt Ihr Auftrag.

Die Schneider-Fassung, die ich sah, war äußerst farbenfroh, sehr schnell und grafisch wie animatorisch einwandfrei. Der Sound ist schneidertypisch, also durchschnittlich. Es passiert sehr viel in einem Spiel, das viele Feinheiten aufweist und den Spieler/die Spielerin geradezu dazu zwingt, logisch und taktisch vorzugehen. Vielleicht hatten die Hersteller doch recht? Ob es ein sensationelles Spiel und ein europäischer Hit ist, wird sich zeigen! Mir hat es jedenfalls gefallen. Ein lustiges Programm, das viel Freude bereitet! Übrigens: Das ALLIGATA-Logo (stilisiertes Krokodil) paßt gut auf das Cover-Titelbild!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Das Fünferpack

Programm: Five Computer Hits, **System:** Spectrum 48/128/+2, Schneider CPC, C-64, C-16, BBC/Electron, **Preis:** Kassette ca. 30 Mark; Diskette etwa 40 Mark, **Hersteller:** Beau-Jolly, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Die Zusammenstellungen von etwas älteren Spielen scheint wieder voll in Gang zu kommen. Im Trend liegen auch die **FIVE COMPUTER HITS,** die von **BEAU JOLLY** zusammengestellt wurden. Für den Spectrum befinden sich folgende Programme auf der Kassette: WIZARD'S LAIR (Bubble Bus Software), STARSTRIKE II (Realtime Software), 2112 AD (Design Design), MANTRONIX (Probe Software) und ATTACK OF THE KILLER TOMATOES (Global Software). Diese Programme sind teilweise 1 1/2 Jahre alt, doch sind von der Qualität gut. Wizard's Lair ist ein Action-Adventure mit viel „Aktion", guter (und sehr farbiger) Grafik und Spitzensound. Eine hohe Spielmotivation ist bei diesem Spiel so gut wie garantiert. Starstrike II ist ein Weltraumballerspiel mit einer Super-3D-Grafik. Dieses Spiel sollte man als Spectrum-Besitzer schon mal gespielt haben. 2112 AD ist ein anderes Action-Adventure, das nicht ganz einfach zu lösen ist. Ebenfalls zur Reihe der Action-Adventures gehört Mantronix. Die 3D-Grafik á la Alien 8 zeichnet dieses Spiel aus. Und Attack of the Killer Tomatoes ist mal wieder ein etwas anderes Spiel – passen Sie ja auf, daß Ihnen der Ketchup nicht um die Ohren fliegt.

Die Benotung für die Spectrum-Version sieht so aus:

Grafik	8-9
Sound	4-9
Spielablauf	7-9
Motivation	7-9
Preis/Leistung	8

Die Schneiderkassette ist mit folgenden Programmen bespielt: WIZARD'S LAIR, 2112 AD, CONTRAPTION (Audiogenic), KETTLE (Alligata Software) und ATTACK OF THE KILLER TOMATOES. Wie bei der Spectrum-Zusammenstellung ist auch die Schneiderversion von guter Qualität. Contraption bietet eine gute Cartoon-Grafik und ist durch den hohen Schwierigkeitsgrad nicht allzu schnell zu lösen (was natürlich die Spielmotivation erhöht). Kettle ist ein Arcade-Adventure besonderer Art. Hier wimmelt es nur noch von Überraschungen (sowohl positive als auch negative ....).

Die Bewertung:

Grafik	7-8
Sound	5-8
Spielablauf	7-9
Motivation	7-9
Preis/Leistung	8

Wer wenig Geld ausgeben und dennoch gute Spiele haben will, der ist mit diesen Compilations gut beraten. Da ist von (fast) jedem etwas dabei. Schade nur, daß uns die anderen Versionen nicht vorlagen. Wir können aber davon ausgehen, daß auch die C-64-Fassung einige gute Spiele beinhaltet!

Stefan Swiergiel

Evolution mit Knalleffekt

Programm: Alien Evolution, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England.

Die Jungs von **GREMLIN GRAPHICS** scheinen ja in letzter Zeit ganz besonders produktiv zu sein! Nachdem die Firma erst vor kurzem einen Riesenerfolg mit dem Monty Mole Epos *Auf Wiedersehen Monty* feierte, kam jetzt nun auch noch ein neues Action-Game mit dem Namen **ALIEN EVOLUTION** frisch auf den Software-Tisch. Da gab's nur eins: Spectrum anschließen und einladen! Während der ermüdenden Ladezeit führte ich mir den „Beipackzettel" zu Gemüte, und siehe da, das Programm hat einen recht interessanten Background! Das Ganze spielt zu einer Zeit nach dem nuklearen Holocaust, wo die Menschen gezwungen sind, unter der Erde zu leben. Nach ein paar Jährchen entdeckte aber eine Rasse von Außerirdischen, daß es sich auf dem verstrahlten Planeten doch eigentlich ganz gut leben läßt. Also ließen sie sich nieder und fühlten sich schnell heimisch. Die unterirdischen Ureinwohner wollen aber just zu dem Zeitpunkt, als die Aliens sich schon fest niedergelassen hatten, mit einem Cyborg die Oberfläche erkunden, um eventuell wieder nach oben zu kommen. Leider wollen sich die Aliens aber nicht vertreiben lassen, und so kommt es mal wieder zum großen Kampf. Der Spieler steuert dabei (man kann es erraten) den Cyborg, der (natürlich) auch noch mit einigen Waffensystemen ausgerüstet ist. Minen, Bomben, Laser und Sprengstoff können angewählt werden. Allerdings hat man nicht unbegrenzt Munition, sondern man muß sich die einzelnen Waffensysteme jeweils erkämpfen, wobei man maximal nur zehn Einheiten des jeweiligen Systems bekommen kann. Gemeinerweise gibt es insgesamt vier verschiedene Stadien der Aliens. Schafft man es z.B. nicht, die Aliens abzuschießen, die wie wandernde Spinnen aussehen, so verpuppen sich diese zu fünf Blasen, aus denen dann fünf andere Aliens herauskommen. Sieht man ein solches schwabbeliges Blasenungetüm, so sollte man flugs Minen rund um die Blasen legen, damit die nachfolgenden Monster keine Chance haben. Will man die Anzahl seiner Cyborgs wieder auffrischen, so muß man nach den Buchstaben Ausschau halten, die ab und zu in der Gegend herumliegen. Hat man nämlich schließlich das Wort „Extra" beisammen, so erhält man einen neuen Cyborg, und der Kampf kann weitergehen. Eine praktische Möglichkeit bietet das Programm noch mit den Teleportstellen. Fährt man in einen dieser drehenden Pilze hinein, so taucht man sofort an einer anderen Stelle wieder auf. Was mich beim Test allerdings etwas gestört hat, war die Größe des „Irrgartens", in dem man sich bewegt. Das Ganze sieht nämlich aus wie eine verbesserte Auflage von *3D-Ant Attack*, wobei die Spielfläche schon nach kurzer Zeit des Herumfahrens in allen vier Richtungen von einer Mauer begrenzt wird. Ansonsten ist die 3D-Grafik aber recht nett gemacht und sehr detailliert. Prunkstück des Spiels ist aber zweifellos die Animation. Alle Aliens und der Cyborg bewegen sich ruckelfrei und sehr schnell, wobei besonders die Blasenmonster herrlich wakkeln. Sound besitzt das Programm übrigens auch, und der ist (für Spectrum-Verhältnisse) wirklich nicht von schlechten Eltern. Im Hauptmenü erfreut der gute alte Mozart die Ohren, während beim Spielstart ein ziemlich fetziger Sound aus dem Beeper ertönt. Leider wird der Sound während des Spiels auf null reduziert, aber man kann ja schließlich nicht alles haben.

ALIEN EVOLUTION ist also ein schnelles, gut gemachtes Ballerspiel, daß man sicherlich ohne Langeweile längere Zeit spielen kann. Allerdings frage ich mich, wann Konflikte mit Außerirdischen endlich mal auf friedliche Art und Weise ausgetragen werden. Wäre das nicht mal eine reizvolle Aufgabe für die Programmierer von Spielesoftware? *phillip*

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	9

Ritter ohne Furcht und Adel

Programm: Saracen, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Datasoft, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Wer glaubt, daß er mit dem Kauf von **SARACEN** aus dem Hause **DATASOFT** ein Spiel mit einer wirklich neuen Spielidee besitzt, der muß leider zutiefst enttäuscht werden, denn SARACEN ist ein Labyrinthspiel. Zur Story: Als Spieler stellen Sie einen mutigen Kreuzritter dar, der im heiligen Land die säbelrasselnden Sarazenen „beseitigen" muß. Wie das bei einem Kreuzritter nun mal so ist, muß der sich nicht erst mit dem ganzen Fußvolk rumschlagen, sondern darf gleich den Boß der Sarazenen abmurksen. Im Spiel sieht das dann so aus, daß man durch ein Labyrinth von Mauersteinen läuft und das Kopfsymbol des Anführers sucht, um dann eine Granate (die natürlich auch gefunden werden muß) neben ihm zu plazieren. Die Granate muß mit einem Pfeilschuß zur Detonation gebracht werden, und schon ist man im nächsten von insgesamt 100 Leveln. Das Ganze hört sich recht einfach an, ist aber in Wirklichkeit weitaus schwieriger. Unser Held kann zum Beispiel immer nur einen Gegenstand aufnehmen, und er kann auch nicht beliebig um sich ballern. Will er nämlich einen Pfeil abschießen, so muß er erst einmal einen Pfeil aufnehmen. Insgesamt gibt es vier Arten von Pfeilen, und zwar für jede Himmelsrichtung einen. Zusätzlich muß man Schlüssel suchen, bösartigen Killersprites ausweichen, Bomben explodieren lassen und dergleichen mehr. Köpfchen und Geschicklichkeit sind also gefragt, will man eine Runde erfolgreich beenden. Eine nützliche Option sollte hier noch erwähnt werden: Kommt man bei einem Level überhaupt nicht weiter, so kann man das Spiel abbrechen und ein beliebiges Level anwählen. Der große Frust bleibt einem also erspart.

Leider haben die Programmierer bei der Ausführung des Programms etwas an der Grafik gespart. Die Spielfigur sieht beileibe nicht aus wie ein Kreuzritter, sondern eher wie eine zufällige Anhäufung von Pixeln, und auch die anderen Symbole und Bilder lassen kaum erkennen, daß es sich hierbei um hochauflösende Grafik handelt. Äußerst unerfreulich ist auch der Sound, denn der besteht weitgehend aus den Ladegeräuschen des Spectrum und einigen „Bumm"- und „Klick"-Tönen. Lediglich die C-64 Version spielt eine hübsche Melodie. Ansonsten tut sich aber auch bei diesem Computer soundmäßig nicht sehr viel.

Trotzdem ist SARACEN ein nettes Programm, das eigentlich viel Spaß macht. Die abgehärteten Spiele-Freaks unter Euch werden an diesem Spiel zwar nicht sehr viel Interessantes finden, für alle anderen ist es aber durchaus zu empfehlen. Schaut es Euch halt mal an! *M.R.*

Grafik	5
Sound	1
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Der Mann mit dem Brutalo-Schlag!

Programm: Barbarian, **System:** Schneider, C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 30 Mark (Kass); etwa 40 Mark (Disc), **Hersteller:** Palace Software, London, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser, Glass House Games, Felsberg.

Schon als wir bei der Produktion in London waren, wurden wir von einem neuen Schwertkampf-Spiel der Sonderklasse überrascht, welches von **Steve Brown** und seiner Crew stammt. **PALACE SOFTWARE** hat es ermöglicht, daß wir in komplett deutscher Version einen wahrhaft barbarischen Kampf erleben dürfen! Das harte – bisweilen sehr brutal bis geschmacklose – Spiel heißt **BARBARIAN.**

Screenshot der Schneider-Version

Die Hintergrund-Story ist so simpel wie überflüssig. Dennoch möchte ich ein paar Worte darüber verlieren: Sie sind der „Mächtigste Krieger" der Nation – Sie versuchen zumindest, in diese Rolle reinzuwachsen. Ein böser Zeitgenosse, namens Drax, hat 'ne Prinzessin geklaut und in seine Burg verschleppt. Marianna, so der Name der holden Schönheit, wartet nun darauf, daß Sie, der „Barbar", die sogenannten „Wächter des Bösen" besiegen. Schaffen Sie es, so verspricht Drax die Freigabe der Blaublütigen.
Vergessen wir also die Rahmenhandlung, und stürzen wir uns gleich ins erste Gefecht! Die A-Seite der Kassette ist mit den notwendigen Daten versehen, um Sie in das Geheimnis des Schwertkampfes einzuführen. Sie werden die Möglichkeit haben, sich die 16 verschiedenen Kampfbewegungen einzuprägen, um dann in den entscheidenden Kampf zu gehen. So können Sie – bei Joystick ohne Feuer – nach oben springen, den Kopf oder den Körper schützen (mit dem Super-Schwert natürlich!), hocken, zurück oder nach vorn gehen oder sich wie ein Baumstamm dem Gegner entgegenrollen. Wenn Sie den Feuerknopf gedrückt halten, können Sie Ihrem Widersacher ganz schön zusetzen: Ein Nackenschlag ist ebenso möglich wie der Kopfstoß, der Schwerthieb zum Körper, das Herumwirbeln des Schwertes, der Überkopf-Hieb und das Treten. Zusätzlich ist eine Art von „K.o.-Schlag" möglich, der in der Redaktion zu heftigen Diskussionen Anlaß bot: der sogenannte „Fliegende Nackenschlag"! Wenn Sie Feuer drücken und gleichzeitig den Stick nach links bewegen, führt unser Held eine Drehung um die eigene Achse durch und führt dann mit Vehemenz – falls der aufrechtstehende Gegner sich nicht schützt – einen Schlag aus, der den Kopf desselben vom Rumpf trennt. Dabei fließt Blut; der Kopf liegt fernab vom „Rest", und schließlich erscheint ein grüner Gnom, der die Leiche aufsammelt. So hat er wieder was zum Fressen!

Und dies ist die C-64-Fassung

Allerdings scheint er „Sülze" zu verschmähen, kickt er doch den herumliegenden Kopf einfach aus dem Screen heraus. Soweit, so gut!
Im ersten Teil üben Sie also die Kampfbewegungen. Sie können wahlweise gegen einen Mitspieler oder allein gegen den Rechner antreten. In einer Anzeige (oben links und rechts) sehen Sie sechs rote Punkte, die nach jedem Treffer – sowohl auf der einen wie auf der anderen Seite – allmählich verschwinden. So bemerken Sie, daß Sie nur noch eine gewisse „Stärke" haben. Versuchen Sie jetzt, den Gegner solange zu treffen, bis seine Punkte – und somit sein Leben – erloschen sind. Dann geht's gegen den nächsten. Und so weiter...
Natürlich erhalten Sie auch Punkte für Ihre angebrachten Treffer. Der „K.o-Schlag" zählt auch recht gut! Zudem haben Sie pro Kampf genau 60 Sekunden Zeit. Derjenige, der bei „00" die bessere Kampfstärke besitzt, gewinnt die Runde.
Die B-Seite der Kassette enthält dann den Hauptteil der BARBARIAN-Geschichte. Jetzt wird's ernst. Die Gegner, die Sie (hoffentlich) bezwingen, werden in ihrer Kampfeinstellung nach und nach stärker; haben andere Taktiken drauf. Mit ein wenig Übung können Sie alle „Wächter des Bösen", (die Ihnen übrigens total ähneln; nur das T-Shirt unterscheidet diese von Ihrem Helden) schlagen, um dann im großen Show Down den finsteren Zauberer Drax in seine Schranken zu verweisen...
Nun zu den einzelnen Versionen: **Spectrum:** gute Animation, gute Darstellung der Figuren, schwacher Sound, Farb-Überschneidungen.
C-64: Hervorragende Animation, gute Hintergrund-Grafik; Bewegungsablauf sehr gut, toller Sound. **Schneider:** Wohl die beste der drei Fassungen; verdammt gute Animation, Bewegungsdarstellung optimal, mittelmäßiger Sound, hervorragende Hintergrund-Grafik, die leider – anders als beim C-64 – nicht wechselt. Bei der Schneider-Version ist das Spiel zu Zweien recht ungleich. Derjenige, der mit den Tasten Q=hoch; A=runter; J=rechts; H=links und Leertaste=Feuer „arbeiten" muß, ist dem Joystick-„Besitzer" unterlegen. Interessanter ist es daher schon beim 64er, der die Zwei-Stick-Option bietet.

ASM HIT

Das Schlußwort: BARBARIAN ist mit Sicherheit eine der besten Neuveröffentlichungen der vergangenen Monate. Obwohl es sich eigentlich „nur" um ein martialisches, also kriegerisches Spiel handelt, steckt doch viel an Arbeit drin. Programmtechnisch ist es wohl als ein Meisterwerk anzusehen! Diese Aussage schließt alle drei Versionen ein. Hier merkt man, daß Steve Brown tage- und nächtelang per Video die menschliche Anatomie und den kinetischen Ablauf eines Schwertkampfes genau studiert hat. Die Umsetzung – zunächst aufs Papier – auf den Screen ist ihm hervorragend gelungen. Bleibt nur noch die „K.o.-Schlag-Frage": Sicherlich ist ein solcher Brutalo-Hieb, der Blut fließen und Köpfe rollen läßt, für manchen ein „Schlag unter die Gürtel-Linie" (wie paradox!). Auf der anderen Seite hat es Steve fertiggebracht, mal „etwas anderes", ich will nicht sagen: einen Gag, in ein ohnehin „kampfbetontes" Programm einfließen zu lassen. So verdient der „K.o.-Schlag" meiner Meinung nach gleich mehrere Prädikate, nämlich: „Wirkungsvoll", „originell", „brutal", „geschmacklos" und – man möge mir verzeihen – „witzig". Das Programm ist „frei ab 18"!

Manfred Kleimann

Spec/C-64/Schn.	
Grafik	9/11/11
Sound	6/10/9
Spielablauf	10/10/10
Motivation	10/11/11
Preis/Leistung	11

The GUILD of THIEVES

By Magnetic Scrolls

Steal Yourself A World Of Fantasy

Das Adventure beginnt mit Ihrer Bewerbung um Aufnahme in die Gilde der Diebe. Doch bevor Sie akzeptiert werden, gilt es einen Test zu bestehen: Einen in Teilen versteckten Schatz von einer kleinen Insel holen.

Das alles klingt nicht schlecht und riecht nach einem großen Karriereschritt. Doch was erwartet Sie auf dem Eiland?

GUILD OF THIEVES ist ein vertracktes Adventure, das, Hinweis für Hinweis folgend, scheibenweise zu lösen ist. Bis der Kopf raucht.

DAS BESTE

sind die Bilder. Sie sind auf dem Atari ST derart plastisch, daß man direkt in den Monitor reingreifen möchte.

Anatol Locker, Happy Computer

PARSER, GRAFIK, Texte und Bedienungskomfort sind Spitzenklasse.

Boris Schneider, Happy Computer

HAPPY WERTUNG: 90 Die zweitbeste Wertung, die Happy Computer je gegeben hat.

RAINBIRD

DEUTSCHE BEDIENUNGSANLEITUNG nur in Verpackungen mit dem ariolasoft-Sticker.

Erhältlich als Diskette für

Atari ST, Amiga	DM 79,95
C-64/128, Schneider 6128, Atari 800	DM 59,95

ariolasoft

Wer wissen will, was wir außer The GUILD OF THIEVES noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Prospekte zu.

Name ______

Straße ______

PLZ ______ Ort ______

An: ariolasoft,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh

c16chris

Die Tücken der Schwerkraft

Programm: Kinetik, **System:** Schneider, C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Bezugsquelle:** u. a. Glass House Games.
Wer hätte das gedacht, auch in Deutschland wird Software produziert! Zwar läuft das Ganze unter **FIREBIRD**, aber die Programmierer sind die Berliner **Jasdan Jörgs** und **Andreas Herbst.**
Bei diesem Spiel geht es darum, drei Buchstaben in den vielen, verschiedenen Screens zu finden, damit auf dem Planeten Kinetik die Gesetze der Schwerkraft wieder wirken, denn bei Spielbeginn befindet sich alles im Chaos. Hat man die drei Buchstaben gefunden, so muß man diese zum „Kinemator" bringen, der die Dinge dann wieder in Ordnung bringt. Soweit bietet die Story also nichts Neues, denn Backgrounds dieser Art gibt es ja mittlerweile wie Sand am Meer. Allerdings wird dem Spieler bei der Steuerung seines „Sphärenraumschiffs" alles abverlangt, was an Joystick-Ruderei möglich ist, denn das Raumschiff wird von den zahlreichen Gegnern angezogen oder abgestoßen. Das alleine wäre ja gar nicht mal so schwierig, wenn das Raumschiff ja nicht noch zusätzlich von jedem Hindernis mit Wucht abprallen würde. Jeder halbwegs Phantasiebegabte dürfte sich vorstellen können, wie schwierig es ist, durch die einzelnen Screens zu kommen. Glücklicherweise gibt es an einigen Stellen des Spiels noch ein paar Zusatzausrüstungen, die den Krampf im Arm etwas lockern. So kann man z.B. ein Schutzschild oder einen Chemikaliensprüher finden, mit dem man Löcher in Wände ätzen oder auch die Gegner vernichten kann. Besonders praktisch ist außerdem noch das Kontrolltriebwerk, denn hat man dieses erst einmal, ist man von jeglichen Zwängen der Schwerkraft befreit (Welch eine Wohltat!). Hat man aber keinerlei Zusatzausrüstung, so muß man sich so vorsichtig wie möglich an den Gegnern vorbeitasten, denn eine Berührung mit diesen kostet Energie. Hat man wenig Energie, so ist es sehr schwer, den anziehenden Feinden zu entkommen. Schafft man es aber trotz Energiemangel, den nächstgelegenen Tümpel zu erreichen, so kann man mit einem erfrischenden Bad die Energie wieder auffüllen.
Eines muß man den Programmierern lassen: Programmtechnisch ist das Spiel ein Meisterwerk. Jede Bewegung erfolgt exakt und mit einer „realistischen" Trägheit, zudem ist die Animation aller Spielfiguren sehr schnell und ruckelfrei. Ein weiteres Lob gilt der Grafik, denn die zauberhaften Planetenlandschaften gehören so ziemlich zum Besten, was ich bis jetzt auf dem Schneider bei Spielen dieser Art gesehen habe. Leider kann der Sound mit dem Rest des Spiels nicht mithalten. Außer ein paar chaotischen Baller-Effekten gibt der Schneider nämlich nichts von sich. Vielleicht ist das bei den anderen Versionen dieses Spiels besser? Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades macht das Spiel aber in jeder Phase viel Spaß, denn die Motivation erhöht sich eher noch durch die schwierige Steuerung. Vielleicht ist dieses Game ja auch mal für andere deutsche Programmierer ein Anreiz, gute Software zu produzieren? Also, Leute, holt Euch KINETIK!

philipp

ASM HIT

Grafik	10
Sound	3
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Vier auf einen Streich!

Programm: Take 4, **System:** Spectrum, Schneider, C-64/128, **Preis:** ca. 15 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.
Datenträger mit mehreren (alten) Spielen erfreuen sich zunehmender Beliebtheit. Anders ist es nicht zu erklären, daß immer mehr solcher Kompilationen auf den Markt kommen. Dazu gehört auch eine neue Serie von **GREMLIN: TAKE 4.** Für den Preis von 15 DM gibt's für den C-64 „Thing on a spring", „Sucide Express", „Metabolis" und „Percy the potty Pigeon". Es handelt sich dabei durchweg um Spiele, die heute nicht mehr zur Spitzenklasse gezählt werden können. Trotzdem ist man mit ihnen unter Umständen (wenn man's noch nicht hat) besser beraten als mit „neueren" Budget-Spielen. Auf der Kassette für den Spectrum befinden sich ebenfalls „Percy the potty Pigeon" und „Metabolis". Bei den anderen beiden Games handelt es sich um „Sam Stoat Safebreaker" und „Grumpy Grumphrey Supersleuth". Die Schneider-Fassung bietet: „Thing on a Spring", „Superslenth", „Rocco" und „Project Future".
Sicherlich werden viele von Euch die Spielchen schon kennen. Trotzdem, wer sie noch nicht besitzt, nicht allzu hohe Ansprüche an den Schwierigkeitsgrad stellt und etwas preiswertes sucht, der ist mit TAKE 4 gut beraten (Die abschließende Bewertung bezieht sich auf die C-64-Version).

Martina Strack

Grafik	5–7
Sound	4–5
Spielablauf	5–7
Motivation	5–7
Preis/Leistung	8

Wie Alice im Wunderland

Programm: Alex Kidd in Miracle World, **System:** SEGA, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** SEGA, Japan.

Und noch'n **SEGA**-Spielchen für alle Fans von Spiele-Konsolen: **ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD** ist der elend lange Titel dieses „Mega-Cartridge"-Games, das den Spieler auf den Planeten Aries schickt, damit er dort in 11 Levels die Stadt Radctian vom bösen Janken befreit. Unser Held Alex kann dabei springen, boxen und dergleichen mehr. Sammelt man die reichlich vorhandenen Geldbeutel ein, so kann man in einem Laden magische Kapseln, ein Kraftarmband, einen Flugstab, einen Helikopter oder ein Motorrad kaufen. Außerdem gibt es noch diverse Kästchen, die ein Geheimnis mitteilen oder Geld in die Kasse bringen. Trifft man auf einen unliebsamen Gegner, so muß man mit diesem das altbekannte Schere/Stein/Papier-Spiel spielen.

Ein netter Gag der Programmierer, wenn man bedenkt, daß sich das gesamte Game wohl eher an die ganz jungen Spiele-Freaks wendet, die in anderen Kampftechniken noch nicht so erprobt sind. Aus diesem Grund ist auch der Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch, denn mit ein bißchen Übung kommt man schon recht weit. Die Grafik darf zudem als gelungen bezeichnet werden, alle Spielfiguren sehen recht witzig aus und sind gut animiert. Nur der Sound nervt auf die Dauer ein bißchen, denn außer einer einzigen, recht kurzen Melodie bekommt man nichts zu hören. Spaß macht das Game aber auf alle Fälle, und das bestimmt nicht nur den lieben Kleinen.

philipp

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

VERMEER

Berlin, 2.2.1918.

Europa befindet sich im 1. Weltkrieg. Auf einem Transport verschwindet in der Silvesternacht eine der wertvollsten Kunstsammlungen Europas. Diese Sammlung gehörte Walther von Grünschild, einem steinreichen Wirtschaftsmagnaten.

Am Neujahrstag 1918 wird der zukünftige Erbe in seine Residenz bestellt. Walther von Grünschild eröffnet ihm, daß er sich Gedanken über den Erben seines weltweiten Plantagenbesitzes gemacht hat. Er verlangt von seinem Nachfolger, daß dieser sich nicht nur als cleverer Plantagenbesitzer und Wirtschaftsexperte im Welthandel erweist, sondern ihm auch den wertvollsten Teil seiner Kunstsammlung zurückbringt.

**Silvester 1917.
Die wertvollste Gemäldesammlung der Welt ist verschwunden…**

Der einzige Hinweis über den Verbleib der Sammlung führt zu einem gewissen Lugiani, genannt Vico Vermeer. Vico gilt als einer der besten Kunstfälscher seiner Zeit. Leider ist es bisher weder gelungen, Vico aufzuspüren, noch ihm das Handwerk zu legen.

Allerdings tauchen auch einige Stücke auf internationalen Kunstauktionen auf, und der potentielle Erbe kurbelt weltweit den Anbau und Handel mit Kaffee, Tabak, Tee und Kakao an, um diese zurückzuerwerben.

Neuerdings sieht man ihn auch an der Börse, wo er versucht, mit Aktienspekulationen zu Geld zu kommen.

Es wird ein Wettlauf mit der Zeit.

- 2–4 Spieler, 1-Spieler Trainingsmodus möglich
- speicherbarer Zwischenstand
- 40 zu ersteigernde Gemälde
- umfangreiche Bedienungsanleitung
- Steuerung über Joystick und Tastatur, Mouse möglich (ST)
- C-64 Cassette/Disc, CPC Cassette/Disc
  Atari ST

Wer wissen will, was wir außer Vermeer noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Prospekte zu.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ ________ Ort ____________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft
Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

Der Pipeline-Jogger

Programm: Gunrunner, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Hewson Consultants, **Bezugsquelle:** u.a. Glasshaus Games, Felsberg, T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Wer **HEWSON** kennt, weiß, daß von dieser Firma bis jetzt nur Spitzensoftware veröffentlicht wurde. Spiele wie *Impossaball* oder *Paradroids* dürften wohl jedem Spiele-Fan ein Begriff sein. Als ich dann das neueste Produkt dieses Softwarehauses mit dem verheißungsvollen Namen **GUNRUNNER** in der Hand hielt, gab es für mich nur eins: Auspacken und einladen. Während der Spectrum seine üblichen 4 Minuten brauchte, um das Programm zu laden (Das Spiel ist nämlich nicht quickgesaved), studierte ich erst einmal das Cover. Unter dem hübsch gestylten Programmtitel befindet sich ein kleines Bildchen, auf dem eine muskelstrotzende Rambo-Imitation vor dem Hintergrund eines Planeten gerade das Magazin seines Laser-Gewehrs wechselt. Warum muß man eigentlich immer jedes Shoot-em-up Game derart brutal verpacken? Wie dem auch sei, der Spectrum hatte inzwischen seine unangenehmen Ladegeräusche beendet, und ein Menü erschien. Aber was war das? Der Specci gab tatsächlich eine fantastische Titelmelodie von sich! Jeder Spectrum-User wird wissen, daß Spiele für diesen Computer nicht gerade mit einem guten Sound gesegnet sind, weil er über keinen Soundchip verfügt. Um so erstaunlicher ist es, was die beiden Programmierer Christian Urquhart (der Schöpfer von *Decathlon*) und Mike Smith bei diesem Spiel dem Spectrum entlocken. Der Sound ist wirklich ein Genuß!

Aber genug der Vorrede, hier erst eimal ein paar Sätze zur Spielstory: Auf einer weit entfernten Welt namens „Zero“ gibt es eine friedliebende Rasse, die allerdings das Pech hat, daß sich ihr Planet gerade in einer Eiszeit befindet. Aus diesem Grund leben alle Bewohner unter der Erde und versorgen sich durch überirdische „Plutonium-Pipelines“ mit Energie. Leider aber haben sich die bösartigen „Destrovianer“ dazu entschlossen, diese Pipelines zu vernichten. Also wird ein Held in den Kampf gegen die feindlichen Geschwader eingesetzt, und dieser Held ist der „Gunrunner“. Als Spieler muß man nun die insgesamt 10 Pipelines von links nach rechts durchlaufen und dabei möglichst viele Gegner vernichten. Hat man das Ende einer Pipeline erreicht, so erhält man eine Bonusrunde von 30 Sekunden, in der man viele Punkte sammeln kann. Die Gegner sehen übrigens genauso aus wie die Raumschiffe bei *Uridium,* und sie sind auch ähnlich animiert. Zusätzlich sollte man noch die sogenannten „Orbs“ vernichten, die wie Kugeln aussehen und sich auf der Spitze von Podesten befinden. Die Orbs sind nämlich die Radar-Einrichtungen des Gegners, außerdem lassen sie sich leicht abschießen und stocken das Punktekonto gut auf. Unser Held kann außerdem noch ein paar nützliche Sachen finden, nämlich ein Schutzschild, ein Jet-Pac (da gab es doch mal ein Spiel...), Gift und einen Multifire-Laser. Mit dem Schutzschild kann man getrost in die feindlichen Geschwader springen, ohne daß die Spielfigur sich gleich in ihre Atome auflöst, während der Multifire-Laser die Eigenschaft hat, in der Art eines Schrotgewehres schießen zu können. Das Jet-Pac läßt unseren Helden in die Luft gehen, so daß akrobatische Sprünge über gefährliche Hindernisse entfallen, und bei Anwendung des Giftes werden alle Gegner vernichtet, die sich gerade auf dem Bildschirm befinden (warum heißt das Zeug eigentlich „Gift“?). Die Grafiken während dieser Ballerei lassen sich wirklich anschauen, denn sie sind detailliert und besitzen einen guten 3D-Effekt. Das ganze Spiel ist zudem außerordentlich schnell und schwierig. Aber keine Angst: Mit etwas Übung kann man die ersten Level gut überwinden, danach wird's allerdings knifflig. Prunkstück der ganzen Animation ist aber der Gunrunner selbst. Insgesamt 30 verschiedene Stellungen kann der Kämpfer einnehmen, und sogar der Kopf wakkelt herrlich rythmisch im Takt der Beine. Leider haben die Programmierer vergessen, neben der guten Titelmelodie auch noch etwas Sound im Spiel selbst zu plazieren. Lediglich ein paar Ballergeräusche machen sich bemerkbar, das restliche Geschehen könnte man mit einem Filmtitel vergleichen: „Lautlos im Weltraum“.

Insgesamt gesehen ist GUNRUNNER aber ein wirklich tolles Shoot-em-up Game, das sich jeder Spectrum-Freak besorgen sollte, der mehr auf Action und weniger auf Handlung Wert legt. Erfreulich ist auch, daß das Programm weitaus weniger brutal ist, als das Cover andeutet, denn vernichtet werden ja quasi „nur“ gegnerische Maschinen und keine Lebewesen. Den Jungs von HEWSON kann man nur wünschen, daß sie auch weiterhin Tophits dieser Art veröffentlichen. Man darf auf die nächsten Produkte dieser Firma gespannt sein!

philipp

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10

Phillip meint: Gunrunner ist ein

ASM HIT

Stefan Swiergiel meint dagegen:

Von dem englischen Softwarehaus HEWSON ist man nur beste Programmqualität gewöhnt (man denke da nur an Uridium, Paradroid usw.), aber das neuste Programm für den Spectrum enttäuscht mich doch etwas. GUNRUNNER ist von der Spielidee eine Mischung des alten *Jetpac* und *Green Beret,* also nichts Neues. Die Enttäuschung beginnt schon bei der Titelmelodie. War der Sound bei den früheren Hewson-Programmen wenigstens eine Mehrkanalsimulation, besteht die Gunrunner-Melodie aus einer kurzen Wham-Musik, die man nicht gerade als Ohrenschmaus bezeichnen kann. Die übrige Aufmachung, Menü, High-Score-Tabelle usw., ist gut gemacht, aber das eigentliche Spiel zeigt Schwächen. Da wäre als erstes die Animation der Spielfigur. Sie ist meiner Meinung nach etwas zu ruckartig. Das Seitenscrolling ist auch nicht gerade das Beste – da hätte Hewson mehr rausholen können (bei Uridium ging das auch). Als größten Schwachpunkt kann man die Bewegung der Aliens bezeichnen. Sie kommen meistens viel zu schnell auf den Spieler zu – man hat kaum eine Gelegenheit auszuweichen. Und hat man erst einmal ein Leben verloren, fängt man wieder von vorne an. Ist man am Ende eines Levels angekommen, braucht das Programm erstaunlich lange, um zu erkennen, daß der Spieler diese Runde geschafft hat. In dieser Zeit kann man schon wieder von einem Alien angegriffen worden sein, also wieder einmal von vorne. Weiterhin gibt es keine wesentlichen Unterschiede zwischen den Levels – die Hintergrundgrafik bleibt ein und dieselbe. Lediglich die Stellung der „Bauelemente“ (Säulen usw.) hat sich geändert. Für den verwöhnten Spieler (wie mich), zählt Gunrunner zu den durchschnittlichen Spielen. Hewson hätte aus diesem Programm noch mehr machen können!

Fabel-haft

Programm: Greyfell, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Starlight, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg, Leasuresoft, Dortmund.

Irgendwann begann die Firma *Ultimate* damit, komplizierte Labyrinthspiele auf den Markt zu bringen, bei denen man nächtelang Pläne zeichnen mußte, um schließlich irgendwelche heißersehnten Gegenstände zu finden. Der einschlagende Erfolg solcher Games brachte viele Firmen dazu, mehr oder minder gute Nachahmungen für die Spiele-Freaks herauszubringen. Das englische Softwarehaus **STARLIGHT** hat nun mit **GREYFELL** ein Spiel produziert, das den alten Klassikern mit Sicherheit ebenbürtig ist. Als Spieler steuert man dieses mal einen Kater, dem im Zustand der Volltrunkenheit die Idee kam, das Land Greyfell von dem bösen Zauberer Mauron zu befreien. Dazu muß er Mauron den Ball des Lebens klauen (Die Story liest sich übrigens wie eine Fabel). Der Bildschirm bietet dabei die altbekannte, aber detaillierte 3D-Perspektive von „links oben". Im Gegensatz zu anderen Games dieser Art befinden sich allerdings im unteren Bildschirmdrittel noch eine Reihe von Ikonen, die mit dem Joystick angesteuert werden. So kann man einige Zaubersprüche verwenden, die die zahlreichen Gegner schneller dezimieren, Gegenstände aufnehmen oder fallen lassen oder ganz einfach auch nur den Sound ausstellen. Eine besonders praktische Option kann man mit dem Kassetten-Ikon anwählen, denn hierbei wird der Spielstand im RAM (nicht auf Kassette) abgelegt. Dies kann man so oft tun, wie man will. Erscheint dann irgendwann das traurige „Game Over" auf dem Bildschirm, so startet man im nächsten Spiel automatisch an der Stelle, die man zuletzt abgesaved hat. Als weitere Besonderheit bietet das Programm noch eine Reihe von anderen Figuren, die einem entweder freundlich oder feindlich gesinnt sind. Die freundlichen Sprites geben dem Spieler mit einer Sprechblase ein paar nützliche Tips, während alle anderen sich sofort auf unseren Helden stürzen, um ihn abzumurksen. Besonders vor den Killer-Tomaten, einem aufrecht gehenden Krokodil und dem teufelähnlichen Moron sollte man sich in acht nehmen, denn sonst geht die eigene Energie ganz schnell zur Neige. Als weitere kleine Gemeinheiten gibt es dann noch vergiftete Pfeile, Katzen-fressende Pflanzen, Dornen und Feuerpfeile. Kommt man zudem in ein Gebiet, in dem sich ein lohnender Gegenstand befindet, so muß man zusätzlich noch die Angriffe von Ratten überstehen. Der geübte Spielefan dürfte schon erkennen, daß das Ganze recht schwierig ist.

Trotz dieser vielen Hindernisse (oder gerade deswegen?) macht GREYFELL aber viel Spaß. Es gibt viele verschiedene Gegenden, die man erkunden kann, mit durchweg hübschen Grafiken. Auch die Animation darf man als gelungen bezeichnen, allerdings mit der Einschränkung, daß das Spielgeschehen um so langsamer wird, je mehr Figuren sich auf dem Feld befinden. Leider ist der Sound sowohl bei der Spectrum- als auch bei der C-64-Version recht dünn. Nur die Titelmelodie läßt sich eigentlich ganz gut anhören, wird aber auf die Dauer langweilig, denn der C-64 läßt sie auch während des Spiels andauernd ertönen.

Wer sich also gern mit komplexen Labyrinthspielen beschäftigt und bereit ist, viel Zeit aufzuwenden, der sollte sich GREYFELL besorgen, denn für Abwechslung und Spannung ist bei diesem Game gesorgt. Außerdem: Wer bei GREYFELL überhaupt nicht weiterkommt, der kann sich vom Hersteller die Lösung schicken lassen. Computerfrust dürfte also nicht aufkommen. *M.R.*

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

„Sammlung" mit Pfiff!

Programm: Classic Collection Nr. 1, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Mikro-Gen, Bracknell, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg, Glass House Games, Felsberg.

Vor mir liegt eine weitere „Compilation". Es ist die Spectrum-Fassung von **MIKRO-GEN'S CLASSIC COLLECTION NR. 1.** Nach eingehendem Studium der **vier Programme**, die sich auf der Kassette befinden, kam ich zu folgendem Schluß: MIKRO-GEN ist es gelungen, alte, aber interessante Programme – aus eigenem Hause – in einer guten Compilation zu veröffentlichen! Die Titel sprechen für sich selbst; wer das eine oder andere Programm noch nicht kennen sollte, hätte guten Grund zuzugreifen! Im einzelnen handelt es sich um **Pyjamarama**, ein Action-Adventure, bei dem wir unseren guten, alten *Wally* in Schwierigkeiten wiederfinden. Er hat einen furchtbaren Alptraum: Alle Dinge um ihn herum sind ums Vielfache größer geworden; mancher Gegenstand oder Viehzeugs machen ihm große Probleme. So rennt er durchs Haus (in seiner Wahnvorstellung!), um den verfluchten Wecker zu finden, der ihn wieder ins reale Leben zurückbringt...Wer diese Art von „Adventures" kennt, weiß, daß es für den Spieler keine einfache Aufgabe ist, Wally richtig zu führen. Ein Mordsspaß! Noch auf der gleichen Seite befindet sich das Action-Programm **Stainless Steel.** Hier hat der geneigte Spieler eine gänzlich andere Aufgabe. Er schlüpft in die Rolle des Teenager-Superstars *Ricky Steel,* der in seinem Super-Duper-Kampf-Mobil „Nightwind" hinter Androiden her ist. Im Klartext: Sie ballern alles ab, was sich bewegt. Und „bewegen" tut sich 'ne ganze Menge. nehmen wir z.B. die Grafik: Der Background ist farbenfroh, die Animation der sich „bewegenden" Raumschiffe und der Spielerfigur sind ausgezeichnet. Ein gutes Spectrum-Spiel! Man wende nun den Datenträger und lade Seite B ein! **Frostbyte** wird Ihnen zunächst ins Auge fallen. Es ist grafisch ein gutes Programm, hat aber leider in puncto Spielidee und Ausführung einige Schwächen. Sie befinden sich in einer eisig-kalten Höhle; viel merkwürdiges Zeugs treibt sich hier herum. Manches davon muß niedergemacht werden. In toto: Ein Durschnittsprogramm! **Battle of the Planets** bietet dagegen schon etwas mehr als nur Durchschnittliches: Es ist ein typisches Weltraum-Action-Spiel, wie wir sie schon lange kennen. Sie schauen aus dem Cockpit Ihres Raumschiffes auf dreidimensionale (Vektor-Grafik!) Gebilde, die zerstört werden müssen. Die Grafik ist gut; das Spiel immer noch zeitgemäß (man denke nur an *Mercenary* oder *Starglider*!). Insgesamt gesehen ist diese Kollektion, wie eingangs bereits erwähnt, eine gute. Jeder, der sich für Spectrum-Spiele in guter bis sehr guter Qualität interessiert, wird an der MIKRO-GEN-Produktion nichts auszusetzen haben.

Manfred Kleimann

Grafik	9-10	**Spielablauf**	8-11 (wg. Wally)
Sound	4-8	**Motivation**	5-10
Preis/Leistung	10		

Schon wieder Rambo!

Programm: Who dares wins II, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Tynesoft.

Wer hat noch nicht genug von dem tapferen Soldaten, der seine eigenen Leute aus den Kriegsgefangenenlagern der feindlichen Armee befreit? Von **TYNESOFT** gibt es wieder ein derartiges Werk mit dem Namen **WHO DARES WINS II** für den kleinen Atari. Leider ist die Grafik hier kaum besser als der Spielablauf. Man steuert ein kleines rotes Männchen, mit dem man von unten nach oben durch jedes Bild läuft, den Kugeln der ebenfalls kleinen roten Feinde ausweicht oder sie einfach niedermacht und befreit seine eigenen Leute aus dem Gefängnis. Keine Spur von Animation der Männchen, sie sind in ihren Bewegungen ähnlich den Augsburger Marionetten. Viel mehr gibt es eigentlich nicht zu sagen. Der Sound nervt nach einiger Zeit und paßt eher zu einem Waldspaziergang als zu diesem Rambo-Verschnitt. Meine Meinung: Finger weg! *str*

Grafik	4	**Spielablauf**	5
Sound	5	**Motivation**	2
Preis/Leistung	4		

Q-Bert's Comeback

Programm: Parabola, **System:** Spectrum 48/128/+2, **Preis:** ca. 10.–DM, **Hersteller:** Firebird Software, 64/76 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Bouncing Bruce ist ein kleiner Hilfsroboter, der sich in einem kosmischen Energiegitter verirrt hat. Doch allein findet er seinen Weg nicht mehr heraus. Sie werden ihn schon führen, oder? Das ist nämlich Ihre Aufgabe in dem neuen Low-Budget-Spiel von **FIREBIRD,** das sich **PARABOLA** nennt.

Das Energiegitter besteht aus mehreren Plattformen, die denen von *Q-Bert* verdammt ähnlich sehen. Vielleicht gibt es nach dem „Breakout-Comeback" ein Comeback der „Q-Bert"-Spiele? Auf diesen Plattformen gibt es mehrere Energie-Discs, die Bruce einsammeln muß. Und damit das Umherspringen von Gerüst zu Gerüst nicht zu langweilig wird, gibt es verschiedene Gegner, die allerdings relativ einfach zu überwinden sind. Diese Monster bewegen sich nur hin und her, das heißt, daß sie Bruce nicht verfolgen. Die eigentliche Gefahr für Bruce besteht aus den Blöcken, auf denen er „umherturnt". Da gibt es Bolzen, die Bruce in die Höhe schießen und hart auf den Boden aufkommen lassen (was dann den Abzug eines Lebens zur Folge hat).

Doch eines unterscheidet Parabola von den übrigen „Q-Bert"-Spielen: Man kann nicht vom Rand der Plattform fallen. Das mag für die Freaks dieses Spiel-Genres zunächst langweilig klingen, doch dafür muß man um so mehr darauf achten, auf welche Blöcke Bruce springt! Die Grafik ist herrlich, in 3D dargestellt. Als besonders gut gelungen möchte ich die Animation von Bruce bezeichnen: Sein Körper besteht aus einer Feder (die sich je nach Springbewegung aus- bzw. zuzieht) und einer Kugel (sein Kopf), der sich auf der Feder befindet.

Doch leider entspricht der Sound nicht der Qualität der Grafik – mit anderen Worten: Forget it! Die Geschwindigkeit von Parabola läßt sich im Hauptmenü einstellen, die je nach Level einfach bis viel zu schnell ist. Für ein Spiel der 10-DM-Klasse ist die Qualität gut, was der Spielmotivation wieder zugute kommt. Schade, daß es Parabola bisher nur für den Spectrum gibt. *SS*

Grafik	9
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	9

Kämpfen

Programm: Warlock, **System:** Schneider CPC 464/664/6128 (C-64- und Spectrum-Versionen erscheinen demnächst), **Preis:** Ca. 35 Mark (Kass.), ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** The Edge, England, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Verwirrung total! Nach *Nemesis* von *Konami* und *Nemesis the Warlock (Martech)* präsentiert uns das englische Software-Haus **THE EDGE** nun eine weitere Neuerscheinung in der Reihe der „Nemesis-und-Warlock-Titel", welches (da blieb eigentlich auch nur noch eine Möglichkeit) den Namen **WARLOCK** trägt. Origineller als sein Titel sind jedoch die Geschehnisse im Programm: Sie sind nämlich ein böser Zauberer (engl.: *warlock*) und müssen versuchen, im Kampf gegen das Gute zu bestehen.

Seit Hunderten von Jahren re-

c16chris

für die schlechte Sache

sidieren Sie in Ihrem Schloß in Ruhe und Frieden. Ihrem Gegenspieler, dem Herrn des Lichts, haben Sie, wie Sie meinen, ein für allemal den Garaus gemacht. Umso mehr erstaunt es Sie, daß dieser sich nun plötzlich voller Tatendrang wieder zurückmeldet und Ihnen ans Leder will. Nun ist natürlich klar, daß Ihnen für Ihre Verblüffung nicht viel Zeit bleibt – Handeln ist gefragt! Sie wissen, es gibt ein Mittel, um den Herrn des Lichts zur Strecke zu bringen: Die Kugel der Macht. Doch, wo ist das verdammte Ding nur abgeblieben? Sie haben die Kugel vor langer, langer Zeit zum letztenmal in den Händen gehalten und peinlicherweise vergessen, wo Sie das gute Stück aufbewart haben (da fällt mir ein: Wo habe ich eigentlich mein Portemonnaie hingelegt?). Nun gilt es also, die Kugel so rasch wie möglich wiederzufinden, wenn Ihnen nicht der Herr des Lichts das Licht ausknipsen soll!

Damit wäre die Aufgabenstellung also wohl klar, doch WARLOCK bietet noch einiges mehr als die meisten anderen Suchspiele. Sie können nämlich, da Sie ja mit den erforderlichen Fähigkeiten gesegnet sind, Ihre Gestalt ändern und mal als Kobold, mal als Troll auftreten – ganz, wie's beliebt. Jedes Ihrer möglichen „Zweiten Ichs" hat seine ganz besonderen Vorzüge, aber auch Nachteile. Als Zauberer zaubern Sie, das liegt auf der Hand. Als Kobold und Troll sieht es damit nicht so gut aus, dafür verfügen Sie nun über Bärenkräfte, was ja auch nicht schlecht ist. Wann Sie nun aber in welche Rolle schlüpfen sollten, werden Sie sicherlich erst nach einiger Spielzeit und nach viel, viel Experimentieren herausfinden.

Ihr Weg zu der Zauberkugel wird erschwert von zahlreichen Hindernissen: Verschlossene Türen, zu denen Sie den passenden Schlüssel finden müssen (übrigens: Einige Türen schließen sich wieder, wenn Sie sie passiert haben; Sie brauchen also für den Rückweg einen zweiten Schlüssel), und jede Menge Gegenstände, von denen die meisten Sie von der Lösung Ihrer Aufgabe abhalten wollen. Wenn Sie schließlich die Kugel gefunden haben, müssen Sie sofort in den Schloßturm eilen, um dort dem Herrn der Ringe einen vernichtenden Zauberspruch entgegenzuschleudern und das Gute für alle Zeit (oder zumindest bis zum nächsten THE-EDGE-Programm) aus dieser Welt zu verbannen.

WARLOCK ist ein unterhaltsames und abwechlungsreiches Programm, das – leider – vorerst nur auf den Schneider-Rechnern gespielt werden kann. Eine Umsetzung auf den C-64 und den Spectrum ist jedoch schon beabsichtigt, so daß demnächst die WARLOCK-Fangemeinde noch um einige User anwachsen wird. Die 3D-Grafiken des Programms sind sehr gut gemacht, der Sound fällt demgegenüber etwas ab, liegt aber immer noch deutlich über dem Durchschnitt. Alles in allem ein Game, an dem (vorerst) die Schneider-User ihre Freude haben werden. Es lohnt sich bestimmt, sich im Gewirr der ähnlich lautenden Titel den Namen WARLOCK zu merken.

Bernd Zimmermann

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Killing for Money – unmoralisch, aber gut!

Programm: Prohibition, **System:** Atari ST, Schneider, **Preis:** ST ca. 80 Mark; Schneider-Disc etwa 60 Mark, **Hersteller:** Infogammes, **Bezugsquellen:** u.a. Computer Shop, München; Glass House Games, Felsberg; Kaufhäuser.

Da hat uns das französische Software-Haus **INFOGRAMES** was Schönes beschert! In der ASM-Redaktion beschäftigten wir uns tagelang sowohl mit dem Programm **PROHIBITION** als auch mit der Frage, ob dieses Spiel nicht der Gipfel des Unmoralischen sei! „Leider" waren wir aber von den Bildern, dem Spielablauf und der präzisen Steuerung begeistert. Da gibt es nichts zu rütteln: PROHIBITION ist ein perfekt arrangiertes Programm, das nicht nur ausgezeichnete Grafiken beinhaltet, sondern eben auch einige pazifistisch gesinnte Redaktions-Mitglieder begeisterte. Die andere Seite der Medaille: Ist es wirklich nötig, derart brutale, gewaltverherrlichenden Spiele zu produzieren? Vielleicht zieht hier das alte Argument von der „perfekten Unterhaltung", die PROHIBITION bietet. „Kriegsspielzeug wurde und wird ja auch noch verkauft!", war die eine Meinung, „Video-Streifen sind mit Sicherheit brutaler", war eine andere, in die gleiche Richtung gehende Äußerung. Was unterm Strich blieb, waren Diskussionsstoff für mehrere Tage und die feste Überzeugung der Redaktion, daß dieses Spiel – sein Name „kündigt" es bereits an – der Zensur zum Opfer fallen wird. Doch: Kommen wir gleich „auf den Punkt"; gehen wir über zum Inhalt eines Software-Titels, der sicher von sich reden machen wird:

Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: New York zur Zeit der Prohibition. Schnaps-Panscher werden über Nacht zu Kriminellen. Das organisierte Verbrechen nutzt die Situation aus, um Kohle zu machen. Ein Gesetz der Regierung der Vereinigten Staaten verbietet das Brennen und Trinken von Spirituosen. Der Reiz des Verbotenen ist stärker als angedrohte Strafen und bringt so ganz nebenbei manchen Gangs so manchen Dollar. Die Polizei ist nicht mehr Herr der Lage; sie sucht einen bezahlten Killer, der für „Money" Gangster um die Ecke bringt. Und: Genau dieser Killer sind Sie, der Spieler/die Spielerin!

Sobald das Spiel geladen ist, erscheint ein Anfangsmenü (Atari ST), das Ihnen die Auswahl zwischen Maus-Steuerung, Tasten oder Neudefinierung der Belegung bietet. Man merke sich: Ziehen Sie allem anderen stets die Maus vor! Und schon kann's losgehen! Sie sehen einer Häuserfront mit vielen Fenstern, aus denen die ersten Verbrecher auf Sie zielen. Steuern Sie Ihr Fadenkreuz „einfach" auf die Burschen, und schießen Sie, was die MP hergibt! Sie müssen allerdings recht schnell die Häuserzeile absuchen, da Sie nur **fünf Sekunden** Zeit haben – sonst werden Sie selbst niedergemacht! Bisweilen erscheinen auch Gangster „in voller Lebensgröße" (auf der Treppe, in einer Seitenstraße oder aus dem Gulli). Das Wichtigste für Sie ist: Draufhalten und töten. Beachten Sie auch den blinkenden Pfeil. Er zeigt Ihnen an, daß Sie eine Häuserzeile weiterfahren müssen, um dort alle Gangster zu erledigen. Wenn kein Pfeil zu sehen ist, bleiben Sie bitte in der Sektion, in der Sie sich gerade befinden. – Sie haben es nämlich versäumt, alle Burschen abzuballern.

Geschossen wird mit der linken Maus-Taste. Betätigen Sie die rechte und halten diese gedrückt, so erfahren Sie einen Schutz. Sie sehen sich selbst in der linken Bildhälfte, während Sie sich verschanzen. Innerhalb einer begrenzten Zeit können Sie nun gefahrlos das Haus vom Kellerfenster bis zum Dach absuchen. Haben Sie ein neues Opfer entdeckt, rechte Taste loslassen und mit der linken die MP sprechen lassen. Diesen Schutz erhalten Sie aber (logischerweise) nicht zu jeder Zeit. Deshalb: Benutzen Sie ihn nur in Notfällen!

Die Schneider-Version hat in etwa die gleiche Grafik wie der ST zu bieten. Sie ist aber ausschnittsverkleinert; auch einige Feinheiten und Staffage fehlen. Die Steuerung erfolgt hier mit dem Joystick (eine Stick-Option gibt's beim ST nicht!). Bei „Schneider" ist alles viel langsamer; man wird schneller erwischt; die Sprachausgabe fehlt gänzlich.

Der Sound – ich beziehe mich wieder auf den ST – ist ein wenig zu schwungvoll für ein solch derbes Spiel. Er paßt überhaupt nicht. Die Geräusch-Effekte sind als gut zu bezeichen, obwohl nur Hilfe- und Schmerzensschreie zu vernehmen sind. Zum Abschluß noch etwas: Achten Sie bei Ihrem Amok-Lauf darauf, daß Sie keine Unschuldigen (meist sind es Geiseln) treffen! Und: Wenn Sie einen High Score errungen haben, so wird dann in Dollars abgerechnet. Ihr „Kopfgeld" bleibt dann auf der Diskette gespeichert.

Faßt man alles zusammen, so könnte man sagen, daß es sich bei PROHIBITION – vor allem bei der ST-Version – um ein unterhaltsames, brutales Spiel handelt, das zweifellos seine Reize hat. Zum anderen sollte man sich aber im klaren sein, daß die technische Umsetzung eine Meisterleistung ist, die eine verblüffende „Realitätsnähe" bewirkt. Diese wiederum könnte bei so manchem (Jugendlichen) die Grenze zwischen perfekter Unterhaltung und „realem" Bezug verschwimmen lassen. PROHIBITION ist sicherlich ein Programm, über das man noch ausreichend diskutieren könnte. Die Idee ist sicherlich verwerflich, die Ausführung dagegen geradezu genial. Wer *Commando* oder *Silent Service* schon auf die „Schwarze Liste" setzt, wird sich sicherlich überlegen, was man mit PROHIBITION zu tun gedenkt. Weil in diesem Fall „zwei Seelen in meiner Brust wohnen", müßte ich das Prädikat **ASM-Hit** vergeben. Ich werde mich aber auf der anderen Seite scheuen, das in diesem Falle grafisch (mit Hit-Stern) hervorzuheben!

Manfred Kleimann

ST/Schneider	
Grafik	**10/9**
Sound	**8/8**
Geschwindigkeit	**11/8**
Motivation	**?/?**
Preis/Leistung	**11/9**

Weitere Action Games auf S. 35

ASM-FEEDBACK

An
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

Liebe Leser!

Wäschekörbe voller Post erreichten uns mal wieder im Laufe der vergangenen Wochen. Wir danken Ihnen hiermit abermals für das Interesse, das Sie unserer ASM entgegenbringen! Die Themen, die angesprochen wurden, waren so vielfältig, daß wir uns entschlossen, eine Seite mehr als üblich zu produzieren!

Eure ASM-Redaktion

„Krakout"

Zuallererst möchte ich Euch ein dickes Lob für Eure Super-Zeitschrift machen. Sie ist wirklich die einzige, die meinem Niveau nach Spielen, Tests und anderem entspricht. So, nun zum Grund meines Schreibens. Es bezieht sich auf das Spiel Krakout, das in ASM Nr. 4 April 87 von Euch getestet wurde. Die Bewertungen für Grafik, Spielablauf, Sound und Preis/Leistung sind zu akzeptieren. Aber was da unter Motivation steht, ist wohl ein halber Witz. Ich habe das Spiel neulich erworben und auch gleich gespielt. Am Anfang war es schon ein bißchen schwer, den Ball zu treffen, aber beim zweiten Spiel schaffte ich bereits den 23. Level, bevor ich „gefressen" wurde. Als ich dann zum 6. Mal spielte, saß ich geschlagene 4 1/2 Stunden an einem Spiel. Dies wäre weiter nicht schlimm gewesen, wenn ich nicht den 101. Level erreicht hätte. Denn was ich da sah, nahm mir 50% meiner Motivation. Man sollte es nicht glauben. Das Spiel fing von vorne an, sprich Level 101 ist total identisch mit Level 1. Nach einer Punktezahl von 1.241.730 Punkten und einer Anzahl von 22 Schlägern schaltete ich den Apparat leicht enttäuscht ab. Damit hat das Spiel für mich jedenfalls den Reiz verloren, da ich es auch nochmals schaffen würde. Ich will nicht sagen, das ich ein guter Spieler bin, aber jedem durchschnittlichen Spieler ist es wohl möglich, den Ball zeitweilig mit etwas Übung zurückzuschlagen und damit auch den 101. Level zu erreichen. Da mir aber schon im sechsten Anlauf alles offenbahrt wurde, was das Spiel zu bieten hat, finde ich die Bewertung „12" etwas zu hoch...Da es die 12 nur in Sonderfällen gibt, ist sie bei Krakout nach meinem Spielverlauf und meiner Meinung nach nicht gültig. Eine „10" wäre angemessener gewesen. So, jetzt habe ich aber genug gemosert. Es wäre aber sehr nett, wenn dieser Brief wenigstens teilweise abgedruckt werden würde, da mich Eure Meinung interessiert...

Ralf Roth, Germeringen

(Anm. d. Red.: Ist schon klar, daß die Motivation nachlassen kann, wenn man ein Spiel vollständig kennt (das Ding hat eben „nur" die hundert Level),. Trotzdem ist das bei uns in der Redaktion nicht so gewesen. Wir haben Krakout auch noch eine ganze Weile „privat" gespielt, obwohl wir auch schon alle hundert Level kannten. Übrigens, die Spectrum-Version ist nicht so toll, wie die C-64-Fassung.)

„Ein Herz für Dragon"

...Normalerweise bin ich ja Commodore 64-Anwender, aber andererseits befindet sich auch ein Dragon 32 in meinem Besitz! Als ich dann auf Seite 13 der April-Zeitschrift das Programm „Stone Raider II" entdeckte und den Text las, schlug mein „Dragon-Herz" sofort höher. Mein Interesse und meine Neugier wuchsen immer mehr. Und jetzt kommt meine Frage: Wo kann ich das Spiel bekommen? Die Bezugsquelle läßt sich ja leider nicht aus der Zeitschrift entnehmen. Bitte schicken Sie mir – wenn möglich – die Adresse des Vertriebs.

Stefan Georg, Besigheim

(Anm. d. Red.: Soweit uns bekannt ist, wird Dragon-Software von Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: 06074) 29237, vertrieben. Dort können Sie nachfragen.)

„Verewigt"

Als ich im Januar im Kiosk die ASM entdeckte, war ich mehr als begeistert. Eine Zeitung nur für Software? Her damit (gier, sabber, lechz...)! Bis heute habe ich sie mir jeden Monat gekauft, und heute will ich mich auch mal im Feedback verewigen. A propos Feedback: Ich bin nicht der Meinung, daß Ihre Zeitung unübersichtlich ist. Im Gegenteil! Die farbige Absetzung finde ich sehr gut. Allerdings will ich jetzt nicht seitenlange Lobeshymnen loslassen. Also: Könnte man nicht bei den gesammelten Werken hinter die Seitenzahl noch die Gesamtnote (1-12) setzen? Es würde Ihnen nicht allzuviel Arbeit machen und Lesern, die nicht alle Ausgaben besitzen, ungeheuer vonnutzen sein! Ansonsten ist die ASM oberste Hypersahne...

Andreas Kleinke, Bad Pyrmont

(Anm. d. Red.: Thanx für das Lob. Daß „Gesamtwertungen" für uns nicht viel Arbeit sind, stimmt so leider nicht. Es gibt dabei nämlich das Problem, daß ein Spiel auf dem C-64 eine andere Gesamtwertung haben kann als z.B. auf dem Spectrum. Das führt dann zu „ungerechten" Gesamtnoten bei Konvertierungen, da es uns leider nicht möglich ist, alle (wirklich alle) Konvertierungen von Programmen, die in ASM besprochen wurden, anzusehen. Deshalb (sorry) keine Gesamtnote.)

„Cobol für C-64"

Ich bin EDV-Lehrling und lerne die Sprache Cobol. Mich interessiert, ob es ein anständiges Cobol (-System) Programm für den 64er gibt.

Renato Prhal, Berlin

(Anm. d. Red.: Soweit wir's wissen gibt es kein Cobol-Programm für den C-64.)

„Operation Hawaii und die Kommentare“

Mit Entsetzen habe ich den in der Ausgabe Nr. 5/Mai '87 erschienenen Testbericht über das von mir verfaßte Programm „Operation Hawaii“ gelesen. Offenbar ging nicht die „Honululu Mission“ in die Hose, sondern vielmehr der Testbericht. Schon in der ersten Zeile des Berichtes erscheint ein dicker Hammer, der später noch einmal aufgegriffen wird: Hawaii schreibt sich mit zwei „i“ und nicht mit einem. Auch die Einladezeit von „etwa 40 Minuten“ ist maßlos übertrieben. Zum Thema Grafik ist folgendes zu sagen: Das Adventure verfügt über ca. 30 verschiedene Bilder. Diese Grafiken wurden mit Grafikzeichen erstellt, und wenn sich Frau Strack die Mühe gemacht hätte, von GOLDEN GAMES die Lösung des Adventures anzufordern – wozu natürlich auch jeder Käufer berechtigt ist –, so hätte sie wahrscheinlich festgestellt, daß die Qualität der Grafiken ab dem dritten Bild erheblich zunimmt. Hires-Grafiken hätten erhebliche Geschwindigkeits- und Speicherplatzeinbußen zur Folge gehabt. Großzügigerweise haben Sie das schlechteste Bild des Adventures in Ihrer Zeitschrift veröffentlicht, denn schon das zweite Bild ist wesentlich besser als das erste. Die Tatsache, daß Frau Strack – wie sie selbst sagt – mit viel „Herumprobieren“ gerade zwei Schritte machen konnte, ist äußerst beschämend für sie. Sogar unerfahrene Testpersonen sind wesentlich weiter gekommen – ohne viel „Herumprobieren“. Wer im zweiten Bild vergeblich versucht, in das Gästehaus zu gelangen, sollte vielleicht einmal „Geh in das Gästehaus“ versuchen? Dies würde schon erheblich weiterführen. Offenbar war dies eben doch das erste Adventure, das Martina Strack „in den Fingern“ hatte. Das Adventure verfügt zudem über ein erhebliches Vokabular – allein für den Begriff „sehen“ können fünf (!) verschiedene Umschreibungen eingegeben werden. Eine Bewertung von zwei Punkten erscheint mir deshalb lächerlich. Ebenfalls lächerlich finde ich die Tatsache, daß der Bericht über ganze zwei von 30 Bildern verfaßt wurde. Warum hat Frau Strack nicht gleich ausschließlich das Titelbild bewertet? Für ihre Unfähigkeit im Umgang mit Adventures kann ich nichts. Ihre Art und Weise, das Spiel gänzlich durch den Schmutz zu ziehen, halte ich für aufschlußreich. Es wäre sicherlich ein Zeichzen des guten Willens gewesen, zumindest einen Vorzug des Programmes zu nennen. Stattdessen hat Frau Strack sogar die winzigsten Schwachpunkte des Programms äußerst ausführlich behandelt. Ich kann nur hoffen, daß dieser Bericht ein „Ausrutscher“ war und nicht typisch ist für alle schlecht bewerteten Programme.

Alexander Graf von der Schulenberg, Karben

(Anm. d. Red.: Sehr geehrter Graf, wir können Ihnen nur nochmals bestätigen, daß das von Ihnen verfaßte Game schlecht ist. Das Programm wurde von Frau Strack nicht „durch den Schmutz gezogen“, sondern so bewertet, wie es auch allgemein in der Redaktion ankam. Desweiteren möchten wir daraufhinweisen, daß Frau Strack sehr gut mit Adventures umgehen kann und sich aus diesem Grund auch kein bißchen „schämt“, nur zwei Schritte weit gekommen zu sein. Wie Sie einem der folgenden Leserbriefe entnehmen können, ist das nicht unbedingt wenig. (Sollte es vielleicht doch am Adventure liegen und nicht an der „Unfähigkeit“ von Frau Strack?) Allein, daß für den Begriff „sehen“ fünf verschiedene Umschreibungen möglich sind, macht außerdem noch kein „erhebliches Vokabular“ aus. Vielmehr wäre es angebracht gewesen, statt „Gästehaus“ z.B. das Wort „Haus“ zuzulassen. Sie fragen, warum Frau Strack nicht ausschließlich das Titelbild bewertet hat. Die Antwort lautet, daß die Grafiknote dann noch etwas hätte nachgeben können. Sie vermuten, daß Ihr Adventure „offenbar ... eben doch das erste Adventure (war), das Martina Strack 'in den Fingern' hatte“. Nun, daß dies nicht so ist, wissen wir. Vielmehr könnte man vermuten, daß dies das erste Adventure ist, das Sie geschrieben haben. Und noch was: Der Hawaii-Tippfehler hat ja wohl nichts mit der Sache zu tun (Tippfehler finden sich auch bei anderen Testberichten, leider!). Nachfolgend hierzu ein paar Lesermeinungen.)

Ich möchte Euch beipflichten, und zwar zu dem Bericht über das Spiel „Operation Hawaii“. Sie sind sogar noch weiter gekommen, als ich erwartet hab'. Ich komme nicht mal an den Strand, auch bei „gehe zum Strand“ schreibt er mir „ich schwimme zum Strand“, und dann geht er wieder ins Anfangsbild. Jedesmal tut er das. Das Spiel habe ich jetzt in eine Kiste gelegt, wo ich meinen ganzen Trödel reinschmeiße. Kann man solch ein Spiel nicht wieder an den Hersteller zurückschicken? Und dazu einen Zettel legen, auf dem steht, spielen Sie das Spiel bitte selbst einmal und schicken Sie mir eine Beurteilung...

Ellen Beister, Wolfsburg

Betreffend Test ASM 5/87, Seite 61, Operation Hawaii. Ich habe für das Adventure „Operation Hawaii“ eine Kurz- und eine Ideallösung gefunden. Vielleicht wollen Sie diese ja verwerten. *(Anm. d. Red.: Wir wollen gerne den Anfang der Kurzlösung abdrucken, damit die Leute, die ebenfalls Schwierigkeiten mit dem Adventure haben, etwas weiter kommen können)* Gehe Strand, o, Gehe Gästehaus, S, Öffne Schrank, Siehe Schrank, Nimm Fotoapparat, N, Siehe Kamin, Nimm Schlüssel, Öffne Tür, Mäh Rasen, Geh Ferrari, Nimm Lutscher.....

Oliver Laß, Hamburg

„Echt süchtig“

Im Heft Nr. 4/87 wurde das Spiel „Krakout“ von Ihnen vorgestellt. Da es eine gute Benotung erhielt und interessant bzw. verlockend auf mich wirkte, kaufte ich es kurzentschlossen. Kaum zu Hause, flitz ich in mein Zimmer und lade das neue Spiel in meine Floppy ein. Echt enttäuscht war ich zunächst vom Eingangsbild. Ich hatte mir etwas besseres vorgestellt. Also sofort ran an das Spiel, und in den nächsten 9 Stunden (!) war ich nicht mehr von meinem Compi (C-64) wegzukriegen. Echt süchtig!!!! Als ich um 0.00 Uhr immer noch davor saß, kam mein Vater rein und machte kaltblütig den Computer aus (insgeheim war ich ihm sogar dankbar). Bis dahin war mein bestes Ergebnis „nur“ ca. 116 000 Punkte im 22. Level. Am nächsten Tag kam ich immerhin schon auf die, für mich, stolze Punktzahl von 485 440 (hab's mir genau aufgeschrieben) im 59. Level. Krepiert bin ich hier an dieser linken blauen Kugel, die meine Bälle immer auffrißt. Am 3. Tag hab' ich's dann doch geschafft. Mit einer stattlichen Anzahl von Schlägern, so um die 15 waren es, konnte ich auch in dieser Stufe abräumen. So ging es dann weiter, bis auch die Konzentration nachläßt und man nicht mehr genau auf den Ball achtet. Das passierte schließlich in Level 66 bei einem Punktestand von 701 660. Nun zu meinem Anliegen: Ich wüßte gern, ob jemand aus der Redaktion (oder sonstwer) weitergekommen ist.

Axel Krüger, Espelkamp

(Anm. d. Red.: Auch wir hängen trotz der vielen Neuveröffentlichungen noch sehr an Krakout. Es gibt insgesamt 100 Level, die ein (frustierter) Leser (siehe Leserbrief) ja auch schon geschafft hat.)

„Bewertung sinnvoll?“

Als Computer-User ist man darauf angewiesen, brauchbare Software-Beschreibungen zu lesen, wenn man nicht die Katze im Sack kaufen will. Aus dem Grund bin ich vor kurzem Leser der ASM geworden. Aufmachung und Umfang der ASM gefallen mir. Ich finde auch gut, daß Sie Anwender-Programme testen. Auch die Leserbriefe im Feedback sind sehenswert. Etwas belustigend finde ich die „heißen“ Debatten um das Thema Kriegsspiele. Da Pro und Kontra schon die meisten Argumente geliefert haben, möchte ich dazu noch sagen: Mir ist es wesentlich sympathischer, wenn die Menschen ihr Geld in Spiele investieren, statt in wirksame Megatonnen-Raketen! Eure Spielebeschreibungen sind recht gut, auch wenn ich manchmal bestimmte Informationen vergeblich suche. Aber da auch Tester nur Menschen sind (wie auch die Leser), sollte man nicht überkritisch sein. Trotzdem möchte ich eine Frage zur Diskussion stellen: Inwieweit sind Bewertungen für den Leser sinnvoll? In Heft 5/87 antwortete die Redaktion auf eine Leserkritik: „...da Testberichte und vor allem Bewertungen immer subjektiv sind...“. Dem stimme ich zu und gehe noch weiter mit der Frage, wozu überhaupt Bewertungen (subjektive)? Ein Beispiel: der Tester bewertet ein Programm mit „Motivation ...10“. Dadurch erfahre ich lediglich, was den Tester motiviert. Für mich ist das keine brauchbare Information. Manchmal kommt es auch vor, daß die Grafik mit gut oder ähnlichem beschrieben wird. Mir würde es mehr helfen, wenn die Funktionen der Grafik beschrieben werden, z.B. ob es bewegte Grafik ist, ob beim Scrollen Fehler auftreten, ob es Bild-wechselweise oder Film-ähnlich abläuft und ähnliches. Zum Schluß meine (subjektive) ASM-Bewertung über Preis/Leistung: 11.

Uwe Lorenzen, Jork-Estebrügge

(Anm. d. Red.: Wir stellen den Brief zur Diskussion und sind schon ganz gespannt...)

Alexander Nachtigal
Klinger 3
2251 Schobüll
04841/64251

© STAN CAIMAN von FRANÇOIS THOMAS!

Schobüll,den 15.April.1987

Sehr geehrte ASM-Redaktion,

Ich möchte gerne Stellung nehmen zu dem Leserbrief von Dirk Lübbe aus Ausgabe 4/87.Ich besitze keinen AMIGA oder ATARI und meine deshalb den Brief von Dirk ganz objektiv beurteilen zu können.Ich finde Dirk's Argumente (Gummitastatur,Joghurt-Becher-Plastik u.a.) stupide,da sie sich alle (bis auf die Systemabstürze des ST) nur auf Verarbeitungs-und Designmängel beziehen.
Nun zu AMIGA vs ATARI ST.Der AMIGA ist in einigen Punkten sichtlich besser als der ST (Grafikauflösung,abgesetzte Tastatur u.a.) ,aber deshalb sollte man den ST nicht unnötig schlechtmachen.Der AMIGA 1000 hat nämlich auch seine Mängel:bei der Einführung stand nur sehr dürftiges und zum Teil fehlerhaftes Informationsmaterial (z.B. das Handbuch) zur verfügung-die höchste Auflösung 640*400 fällt durch starkes flimmern auf ,was das Arbeiten in diesem Modus sehr erschwert-der Ventilator/Lüfter ist zu laut-die Schnittstellen sind nicht ausreichend gekennzeichnet,was zu fatalen Verwechselungen führen kann.
Ich kenne diese Mängel,da ich vor dem Kauf meines Apple Macintosh™ mit dem Kauf eines AMIGA oder ST gespielt und sie vorher getestet habe.
Jetzt ist aber der AMIGA 2000 (neben dem 500'er) da,bei dem diese Mängel behoben wurden.Diese Maschine ist deutlich besser als alle ST-Computer.Wenn Dirk aber den ST mit dem AMIGA 1000 vergleichen will,stellt sich heraus,das beide Computer ihre Fehler haben.

Alexander Nachtigal,Schobüll

„Mission X-14"

Nachdem ich den Leserbrief von Herrn Bernd Brämer in ASM 4/87 gelesen habe, raffte ich mich auf, um Euch diesen Brief zu schreiben. Zu dem Adventure Mission X-14, mit dem er solche Probleme hat, es hat einen sehr seltsamen Parser. Aber auch die Situationsbeschreibung ist etwas komisch. Aus der Tatsache, daß Herr Brämer an dem Wachmann nicht vorbeikommt schließe ich, daß er noch nicht in der Stadt war. Um dahin zu kommen, ist schon einige Gehirnakrobatik vonnöten. Bestechen läßt sich die Wache nämlich nicht...*(Anm. d. Red.: Da uns hier eine Komplettlösung geschickt wurde, haben wir lediglich einen Teil als Information ausgewählt, es soll ja noch ein bißchen spannend bleiben).* Nachdem man im Geheimdienstgebäude alles wichtige mitgenommen hat: Gebäude verlassen, Wagen betreten, nach Norden fahren, nach Osten fahren, Wagen verlassen, die Handgranate entsichern und werfen, Wagen betreten, nach Osten fahren, Wagen verlassen. In der Stadt müssen Sie Jack Gordon suchen und mit der Frau flirten. Sie weiß das Losungswort. Übrigens: Ohne das Seil und den Käse ist die Beendigung des Spiels nicht möglich...

Detlef Marschall, Neunkirchen

„Vokabel-Trouble"

Zuerst mal viel Lob für Eure Zeitschrift. Sie ist soweit das Beste, wenn nicht sogar „das BESTE", was man auf dem jetzigen Markt findet. Sie ist super gemacht. Informierend, spaßig und auch spannend (insbesondere die Schachecke). Man weiß nie, was man auf der nächsten Seite findet. Die Bewertung der vorgestellten Programme ist auch in Ordnung. Bei dieser Bewertung hat man den totalen Durchblick (meine Meinung). Als ich die ASM zum ersten Mal kaufte, wußte ich nicht, was auf mich zukommt. Nach den ersten paar Seiten war ich freudig überrascht. Endlich eine Zeitschrift, wo keine (zum Glück) seitenlangen Listings drin sind. Jetzt habe ich noch eine Bitte. Wenn Ihr fremdsprachige Adventures testet, dann bewertet doch bitte auch die Schwierigkeit der Vokabeln. Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, daß ein Adventure spätestens dann keinen Spaß mehr macht, wenn man die Vokabeln nicht mehr versteht und dann dauernd im Wörterbuch nachschlagen muß. Das gleiche gilt auch für die Spiel- und Programmbeschreibungen. Versucht das doch bitte bei Euren Tests auch zu berücksichtigen, so daß der Otto Normalverbraucher auch alles versteht. Jetzt noch ein Tip zum Programm Sailing (ASM 5/87). Zum Üben erstmal das kleinste und wendigste, dann das größte und schwerfälligste Boot nehmen und die Wenden üben. Wenn man sich jetzt an die Steuerung gewöhnt hat und auch weiß, wann man am besten den Spinnaker setzt (das Setzen des Spinnakers mit den kleinsten Boot üben), auf Stufe 5 umsteigen. Jetzt das Boot konstruieren: Hull: Fibre-Glass, L.O.A.: 1270, L.W.L.: 1040, Freeboard: 22, Mast: 1430, Wing 1: 8, Wing 2: 2. Wenn man jetzt noch etwas Übung hat, hat der Gegner kaum noch eine Chance. Es sei denn, man macht einen groben Wende-Fehler (was oft passiert).

Jörg Brinkmann, Bochum

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für das Lob und die Segel-Tips. Mit der Bewertung der Vokabeln in „schwierig" und „einfach" ist das natürlich so eine Sache. Was für den einen einfach ist, kann für den anderen schon eine größere Wühlerei im „Dictionary" verursachen. Es ist hier sehr schwierig, einen Maßstab zu setzen. Bisher haben wir's immer so gehalten, daß wir darauf hingewiesen haben, wenn das Adventure „sehr schwierig" zu verstehen war, sprich: wenn wir schon ins Trudeln geraten sind. Aber auch das gilt nur für englische Adventures, da uns französische noch etwas mehr Probleme bereiten. Für manche Leute mag das Französische schon wieder einfacher sein! Eine Bewertung in „einfach" und „schwierig" ist so deshalb kaum durchführbar.)

„Zur Verfügung gestellt"

Ich als Atari-User bin sehr interessiert an dem Programm „Winter Olympics" von Tynesoft und freue mich schon auf die kostenlose Zusendung des (kostenlos) zur Verfügung gestellten Spiels, wie es M. Wesche in seinem Testbericht anbot.

Kai Müntel, Hannover

(Anm. d. Red.: Sie können das Spiel, wie Micheal Wesche uns bestätigte, gerne bekommen. Wir meinen allerdings, daß Sie fairerweise die Portokosten tragen sollten. Deshalb hier die Adresse von Michael: Soltaustr. 13, 2050 Hamburg 80.)

„Krieg geht weiter"

Ich bin stolzer Besitzer eines Atari ST und, so pervers es auch klingen mag, eines Sinclair Spectrum, den ich mir erst diese Woche zugelegt habe. ... leider waren die Softwarefirmen bis heute nicht in der Lage, mir das Programm „Football Manager" zu besorgen. Ich hoffe, Sie können mir eine Quelle nennen, wo ich mir dieses Programm kaufen kann. Aber nun zu Ihrem „Feedback". Ich finde es sehr traurig, wenn sich immer wieder Atari-ST- und Amiga-Besitzer bekriegen. Ich glaube, beide haben ihre Vor- und Nachteile. Ob es nun die Reparaturanfälligkeit ist oder die Abstürze mit den Betriebssystemen betrifft. Ich habe seit Januar '86 einen ST, also seit dem Zeitpunkt, wo es noch diverse TOS-Versionen gab, und habe nie Probleme mit Systemabstürzen gehabt. Ich weiß aus meinem Bekanntenkreis, daß es beim Amiga mit den Kikstart-Versionen Probleme geben soll. Aber im Endeffekt sind beide doch wohl die absoluten Superrechner. Ich hoffe, daß dieser „Krieg" mit dem Erscheinen von Amiga- und ST-Emulatoren ein Ende hat.

Oliver Simonis, Koblenz

(Anm. d. Red.: Zu Deiner Anfrage bezüglich „Football Manager": Hast Du es schon bei Computer-Bauer, München, oder T.S. Datensysteme, Nürnberg, versucht? Adressen siehe „Game Over"!)

„Kempston Interface"

Als ich den Brief von Robert Fillips (Leidartikel) las, mußte ich mir erstmal die Augen reiben. Denn Robert hatte genau dasselbe Problem (Programmabstürze) wie ich! Allerdings konnte ich es verhältnismäßig schnell lösen: Es lag am Kempston-Interface, das angesteckt war. Herr Fillips sollte alle „Anhängsel" an seinem Spectrum entfernen, dann müßten seine Programme laufen.

Michael Köster, Göppingen

(Anm. d. Red.: Vielleicht kann dieser Tip auch anderen Lesern helfen, die dasselbe Problem haben.)

„Sinnlos"

...nun habe ich noch einige Verbesserungsvorschläge: 1.) Die Abteilung „News" finde ich sinnlos. Durch sie erfahre ich Namen und Inhalte von Programmen, nicht aber ihre Qualität. 2.) Viele Eurer Pokes funktionieren nicht. 3.) Bildschirmfotos ohne eine Spielbeschreibung finde ich sinnlos (siehe „News"). 4.) Eure Kurzgeschichten finde ich sinnlos; in einer Software-Zeitschrift solltet Ihr **Software** vorstellen. Wer sich für Amateur-Autoren interessiert, für den gibt es genügend Zeitschriften oder kulturelle Veranstaltungen. 5.) Eine Gesamtnote für Programme finde ich sinnlos... Zum Schluß möchte ich noch etwas zu Thomas Hoenl sagen: Dieser Haß anderen Computertypen gegenüber finde ich sehr primitiv. In Eurer Ausgabe 7/87 stellt Ihr des öfteren Programme für den BBC vor. Ist das ein neuer Spielcomputer?

Mister X

(Anm. d. Red.: Wir in der Redaktion finden die Rubrik „News" eigentlich recht interessant. Wir möchten damit erreichen, daß sich Fans der jeweiligen Computer-Systeme oder bestimmter Programm-Gattungen schon mal einen kleinen Eindruck verschaffen können, was es künftig Neues geben wird. Wir glauben, daß die überwiegende Mehrheit unserer Leser durchaus mit den „News" zufrieden ist, oder? Das leidige Thema „Spielbeschreibungen ohne Bildschirm-Fotos" ist anscheinend immer noch nicht vom Tisch. Anmerkung hierzu: Aus Gründen des Layouts ist es bisweilen umumgänglich, so manchen Text ohne begleitende Fotos zu veröffentlichen. Wir bitten für diese produktionstechnische Maßnahme um Verständnis. Zum Schluß hattest Du die Frage aufgeworfen, ob es sich beim BBC um einen neuen Spielcomputer„ handele. Nun, der BBC gehört zu den ältesten Rechnern dieser Welt. Er wurde 1982/83 auf den Markt gebracht.)

„Anwender, Konvertierung, Schweine-Tests"

...die Rubrik „Anwender" ist so informativ wie zuvor. Gut so! Es wäre wirklich schade gewesen, wenn die ASM zu einem reinen Spiele-Magazin geworden wäre. In der letzten Ausgabe, in der Sie meinen Brief zum Thema „Programmkonvertierungen" abgedruckt haben, gab J. Lasched unter „Grafik im Vergleich" einige gute Anregungen... Es müßte also jedes Programm in allen erreichbaren Versionen getestet werden, was Ihre Zeitschrift auf den Umfang des Telefonbuchs einer mittleren Großstadt anwachsen ließe! Die zusätzliche Grafikseite mit einigen kurzen Notizen zu Konvertierungsversionen...wäre aber sicher ein guter Kompromiß... Zum Schluß gestatten Sie mir noch eine kurze Bemerkung zu der Zuschrift von D. Krebs, bei deren Lektüre ich mir ein Schmunzeln nicht verkneifen konnte. Der sog. „Schweine-Test" von SAM FOX STRIP POKER gehört wohl zweifelsfrei zu den moralisch harmlosesten, die bisher in ASM veröffentlicht wurden. Lassen Sie sich von Pseudo-Moralisten, die, ohne obigen Schreiber nahe treten zu wollen, im stillen Kämmerlein die schlimmsten Kriegs- und Gewaltspiele über den Bildschirm flimmern lassen, aber beim Anblick einer leichtgeschürzten Schönheit in tiefe moralische Zweifel gestürzt werden, nicht an den Wagen fahren! Moralisch verwerflich hätten Sie nur dann gehandelt, wenn Sie sich für Ihren Test ein weniger ansprechendes Modell ausgesucht hätten!

Reinhard Brumm, Flensburg

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Deinen Brief, Reinhard! Er gibt uns doch Gelegenheit, gleich drei wichtige Punkte klarzustellen: 1.) Unser Versuchsballon, die Anwender-Programme aus der ASM zu nehmen, ist schon nach 14 Tagen – glücklicherweise – geplatzt. Wir meinen, die Anwender-Software gehört ebenso, und zwar gleichberechtigt, ins Heft wie alle anderen Spiel- und Programm-Gattungen. 2.) Den Kompromiß, den Du in bezug auf die „Konvertierungsseite" unterstützt hast, versuchen wir ab dieser Ausgabe zu realisieren. Wir haben zwei zusätzliche Seiten hergenommen, um einen kleinen Eindruck über interessante Konvertierungen zu vermitteln. Wir erwarten Eure Kritik dazu! 3.) Zum Thema „Schweine-Tests" wollten wir an sich kein weiteres Wort verlieren. Aber: ASM meint, daß man auf der einen Seite auch die Meinung mancher Leute, die diese Art von Spielen bzw die Spielinhalte als unmoralisch empfinden, respektieren sollte. Zum anderen sehen wir auch eher bei Kriegs- oder gewaltverherrlichenden Spielen die Gefahr, „die Übersicht" über die Moral" zu verlieren.)

„Das Plagiat“

...doch beim Genuß der 7/87 kamen mir doch einige Gedanken, die ich Euch nicht vorenthalten möchte:...5. Seite 34/35: Was Ihr Euch dabei gedacht habt, die Tests des Herrn Semino abzudrucken, möchte ich auch gerne wissen. Diese beiden Tests sind nahezu wortwörtlich aus der HAPPY COMPUTER abgeschrieben (HEADACHE 1/87, Seite 162; WANDERER 3/87, Seite 86)! Sowas muß nicht sein, denn Tests abschreiben kann ich selbst. Sorgt dafür, daß so etwas nicht mehr vorkommt! Ansonsten, ASM lebe hoch!

Markus Risser, Spardorf

(Anm. d. Red.: Zunächst einmal einen herzlichen Dank an unseren aufmerksamen Leser! Markus, wir haben mit Entsetzen feststellen müssen, daß Du vollkommen recht hattest. Dieser Herr Semino aus Frankfurt hatte sich eines Plagiats „bedient„ – Diebstahl geistigen Eigentums -, um sich in der ASM scheinbar als künftiger freischaffender Autor zu empfehlen. Zu unserer Entschuldigung müssen wir anmerken, daß wir natürlich nicht a l l e Tests der verschiedenen einschlägigen deutschen, englischen und französischen Fachzeitschriften wortwörtlich im Kopf oder vor den Augen haben. Wir werden aber dafür sorgen, daß Herr Semino für diesen „Diebstahl“ zur Rechenschaft gezogen wird – u.U. werden wir strafrechtlich gegen ihn vorgehen müssen. Denn: Es liegt ein klarer Verstoß gegen das Presse-Gesetz vor, bedenkt man auch – am Beispiel WANDERER -, daß die Urheberschaft des HAPPY COMPUTER-Mitarbeiters „bs“ verletzt wurde. Wir können nur alle freien Mitarbeiter warnen, sich selbst, uns und die Leserschaft mit solcherlei Art von "Arbeit" zu betrügen bzw. zu schädigen!)

„C-16 abgeschrieben?“

Könntet Ihr nicht mehr C-16-Spiele testen? Ich finde, daß der C-16 in Eurer Zeitung leider zu kurz kommt und immer noch wie ein Außenseiter behandelt wird, obwohl er das schon lang nicht mehr ist! Spiele wie „Winter Olympiade“, „Bomb Jack“, „Liberator“ usw. beweisen das. Ihr könntet ja Spiele testen, die schon länger auf dem Markt sind, auch wenn Ihr diese Spiele schon für andere Systeme getestet habt (denn jetzt erscheint immer bloß eine kleine Anzeige in den „ASM-News“, die ungefähr so lautet: „Jetzt gibt es ... auch für den Kleinen“). Bitte ändert dies!

Thorsten Kuhnen, Kitzingen

(Anm. d. Red.: Hallo, Thorsten! Du glaubst gar nicht, wie schwierig es ist, die vielen verschiedenen Computer alle halbwegs gerecht zu berücksichtigen. Denn: Es sind nicht nur die C-16-User, die für Ihren Rechner gern mehr Programmbesprechungen lesen würden, sondern auch die Besitzer fast aller anderen Computer. Man denke da nur an Atari, Spectrum und Schneider, aber auch an Atari ST und Amiga. Daß wir nicht nur über die Programme für die „gängigen“ Rechner schreiben, haben wir, wie wir glauben, mit Berichten beispielsweise über Dragon, BBC, Schneider Joyce etc. bewiesen. Überdies sind wir der Meinung, daß wir den C-16 keineswegs „unter den Tisch fallen lassen“. Nun zu dem Problem der Konvertierungen: Wir haben es uns zur Regel gemacht, daß wir Programme, die bereits besprochen wurden, bei einer Umsetzung auf einen anderen Rechner nur in den Nachrichten noch einmal angekündigt werden. Andernfalls müßten wir Testberichte ständig wiederholen, da ja beinahe „täglich“ neue Konvertierungen erscheinen, und das wäre doch langweilig, oder?)

```
An den
Tronic - Verlag
A S M - Redaktion
Postfach 870
Kennwort " FEEDBACK "

3440 Eschwege


Betr.: Kopfnuß von der Ausgabe 6/7


Man sitzt friedlich da und blättert im Feedback der
neusten A S M , die übrigens für die beste Software-
Zeitschrift halte, und sieht solche Briefe wie von
Dirk Lübbe, Walter Sander und Thomas Hönl. So etwas
kann einem die gute Laune verderben!
Besitzer von verschiedenen Computertypen hacken auf
der Maschine des anderen herum und das noch öffent-
lich per A S M - Feedback. Können sie sich etwa nicht
damit abfinden, daß andere vielleicht einen besseren
Computer besitzen und müssen sie deshalb den Computer
des anderen schlecht machen ? Ich weiß z.B., daß es
bessere Computer als einen C - 64 gibt, versuche aber
nicht andere Computer schlecht zu machen. Die drei
oben genannten sollten sich meinetwegen Messer kaufen
und aufeinander losgehen, wenn sie das andere Computer-
system so hassen, aber bitte nicht über das A S M -
Feedback.   -  Nu isses raus !!! -

Nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens.
In ihrer " Kopfnuß " aus der Ausgabe 6/7 78 sagen Sie,
mit der Fernsteuerung ( remote ) könne man in der Küche
mit " PUSH BUTTON " den Mixer anstellen und die Schub-
laden öffnen. Bei mir wird bei " PUSH BUTTON " die Mikro-
welle angestellt und der GREMLIN wird " gecooced ".
Wenn man nochmals den Knopf betätigt, passiert nichts.
Dadurch läßt sich das Adventure nicht mehr lösen, da
man sonst nicht an das Flashlight kommt, das man dringend
benötigt.
Übrigens braucht man, wenn man von den GREMLINS ver-
folgt wird nur die Camera. Man tippt einfach " Press
BUTTON " ein und " the Gremlins flee in panic ".

Also, bleibt so wie Ihr seid, die Verbesserungsvor-
schläge, die in den letzten Heften gemacht wurden, sind
überflüssig. Allerdings sollten Sie weiter andere Programme
umsetzungen testen, wie bei " HADES NEBULA " und auch mal
ein paar Spiele mit zwei Meinungen, wie bei " ALIENS ",ab-
drucken.

Das war's.     -   A S M  - for ever   -

MR. CHIP

Mr. Chip
```

„Schachprobleme?“

(Folgender Brief wurde sinngemäß aus dem Englischen übersetzt!)

Lieber Herr Brall! Mit Interesse verfolge ich Ihre Berichterstattung über die Schach-Turniere. Ich glaube allerdings, daß manche Resultate zufällig zustande kamen, da die Bedenkzeiten, insbesondere bei „langsameren Rechnern“ – wie z.B. beim IBM, einfach zu kurz gewählt wurden. Bestätigt wurde meine These, als ich mir das Turnier zwischen CHESSMASTER 2000 und PSION CHESS in Ausgabe 5/87 genauer betrachtete. Im zweiten Spiel leitete PSION mit dem Zug Nr. 35 (D7xF7) das Matt von CHESSMASTER in zwei Zügen ein. Ich spielte die Parte dann noch einmal auf meinem Atari ST nach und stellte fest, daß Fehler, die bei einer Bedenkzeit von zwei Sekunden unterliefen, bei einer längeren Bedenkzeit nicht mehr begangen wurden. Wäre es also nicht besser, die Bedenkzeit der Programme bei Eurem Schachturnier gleich höher anzusetzen (etwa eine Minute pro Zug)?

Erkki Malkamäki, Helsinki

(Anm. d. Red.) Lieber Erkki, wir haben die Erfahrung gemacht, daß sich Schachprogramme von der Qualität her einander immer mehr annähern, umso höher man die Bedenkzeit ansetzt. Mit anderen Worten: Bei einer sehr hohen Bedenkzeit hat ein relativ „schwaches“ Programm auch eine höhere Chance gegen ein gutes und ausgereiftes Programm. Interessante Partien kommen unserer Meinung nach aber eigentlich eher dann zustande, wenn man die Bedenkzeit niedriger wählt und somit die gegeneinander antretenden Programme zwingt, innerhalb kürzester Zeit den bestmöglichen Zug zu finden.)

„Nachfrage“

Hallo! Ich wende mich heute mit einer Frage an Sie, die vermutlich auch viele andere Leser interessiert. In Ihrer Mai-Ausgabe haben Sie das außergewöhnliche Adventure EROTIKA für 30 DM vorgestellt. Leider haben Sie die Bezugsadresse nur unvollkommen abgedruckt. Ich habe überall versucht, das Programm zu kaufen, aber ergebnislos...

Ulrich Heller, Gifhorn

(„Erotika“ gibt es bei: A + S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61)

„Hallo ASM Redaktion!“

Ich finde Eure Zeitung wirklich oberaffengeil! Ich habe jetzt aber nicht vor, Euch irgendwelche gesalbten Lobreden um den Bart zu schmieren, sondern ich will mal ein paar Sätze zu den Schreiberlingen der anderen Leserbriefe loswerden. Also Leute, hört gut zu! Ich halte nämlich nichts davon, wenn sich die anscheinend introvertierten Besitzer eines Atari ST oder Amiga gegenseitig die Köpfe einschlagen. Beide Computer haben schließlich ihre Vor- und Nachteile und dürften wohl als gleichwertig bewertet werden, oder? Also Jungs, seid stolz auf Euren tollen 68000er und werdet glücklich, aber nervt Euch nicht gegenseitig. Ich bin z.B. nur Besitzer eines „acht-bitterigen“ C-64 und erfreue mich trotzdem meines Lebens. Außerdem glaube ich, daß wir diesen Streit schon einmal hatten, als sich nämlich die User des 64er und des Specci erbitterte Grabenkämpfe lieferten. Mein Gott, muß denn das wirklich sein? Wenigstens die Hacker auf dieser Welt sollten doch zusammenhalten, wenn schon sonst allerorten Mord und Totschlag herrscht! So, das war's fürs erste, denn zu Eurer Zeitung selbst kann man nur sagen: Macht weiter so! Einziger Kritikpunkt wäre lediglich das Layout, da solltet ihr vielleicht noch ein bißchen dran feilen. Ich jedenfalls glaube daran, daß ich in ein paar Jährchen eine ASM in der Hand halte, in der wirklich alles stimmt. Aber ASM-Redakteure sind schließlich auch nur Menschen, gelle? In diesem Sinne, Euer treuer Hesse.

Joachim Ernst, Offenbach

„Software, adé?"

Eure Zeitschrift kaufe ich schon seit der ersten Ausgabe. Und ich muß sagen, daß Ihr Euch stark verbessert habt. Besonders gut finde ich den „Secret Service" und die Aufteilung in Sport, Denk und Strategie usw. Leider bewegt Ihr Euch aber langsam von einer Software-Zeitschrift weg. Damit wären wir auch schon beim Grund meines Schreibens. Ihr habt uns Leser nach unserer Meinung über die „Short Stories" gefragt. Ich finde die Kurzgeschichten in einer Software-Zeitschrift unpassend. Ich will Dominik und Thomas *(die Autoren – Anm. d. Red.)* nicht schlechtmachen. Im Gegenteil! Ihre Geschichten sind witzig und phantasievoll, aber sie sprengen den Rahmen der ASM. Ein paar Seiten mehr Werbung und ein niedrigerer Preis wären mir lieber.... Zum Schluß möchte ich Euch noch einen Vorschlag machen: Damit die „Gesammelten Werke" nicht zuviel Platz wegnehmen, wäre es angebracht, die Tests vom jeweils letzten Jahr wegzulassen.

Rainer Haas, Rettenbach

(Anm. d. Red.: Keine Sorge, Rainer, die Vorstellung und Besprechung neuer Programme wird immer bei uns im Vordergrund stehen! Wir glauben aber, daß es hin und wieder ganz angebracht ist, die vielen, vielen Tests in ASM durch Randberichte, Humor, Kurzgeschichten und Ähnliches etwas aufzulockern. Was die Werbung betrifft: Natürlich sind wir, wie jeder Verlag, auch auf Anzeigen angewiesen, denn allein vom Verkaufspreis lassen sich die enorm hohen Produktionskosten für die ASM bei weitem nicht bestreiten. Allerdings: Auch hierbei muß auf Ausgewogenheit geachtet werden. Zu dem letzten, von Dir angesprochenen Punkt: Mit den „Gesammelten Werken" werden wir uns etwas einfallen lassen; es ist uns klar, daß dieser „Service" schon in absehbarer Zeit etliche Seiten kosten und damit zu Lasten der Programmbesprechungen gehen wird ... und das wollen wir natürlich nicht mit Euch machen!)

„ASM-Sonderheft?"

...zwar bin ich erst seit April in Eurem Bann, aber schon voll überzeugt von Eurer Zeitschrift. Kaufte ich mir doch tatsächlich vorher für viel Geld irgendwelche Sonderhefte, um auf dem laufenden zu sein (Preis/Leistung...4). Durch einen Tip bin ich dann auf Euch gestoßen. Hier bin ich, und hier bleib ich... Vorschlag: Besteht die Möglichkeit, daß Ihr vielleicht selbst ein Sonderheft erstellt, in dem man alle bisherigen „Secret Service"-Seiten zusammenfaßt, um „Neueinsteigern" u.a. auch Hilfen für ältere Spiele zu geben, und man ein komplettes Nachschlagewerk hat. Außerdem könntet Ihr darin noch einmal die Testberichte der Spitzenprogramme abdrucken... Tja, und die bisherigen „Kopfnüsse" dürfte man auch nicht vergessen. Zum Schluß noch eine Frage...: Gibt es ein Spiel, welchem man den Namen „Bruce Lee 2" geben könnte... Ich suche eine Art von Fortsetzung...

Ralf Schon, Bensheim 3

(Anm. d. Red.: Eine ausgezeichnete Idee, die Du uns da per Brief hast zukommen lassen. Wir werden Deinen Vorschlag prüfen und uns überlegen, ob und in welcher Form ein „ASM-Sonderheft" erscheinen wird. Zu Deiner Zusatzfrage: Ein „Bruce Lee 2" könnte nach unserer Auffassung SHAOLIN'S ROAD von THE EDGE darstellen. Wir werden uns aber hüten, Dir nur allein dieses Spiel zu empfehlen. Vielleicht können Dir unsere Leser bei der Suche helfen?)

Kriegserklärung

Ich möchte hier im einzelnen auf die Leserbriefe in der letzten Ausgabe (ASM 6+7/87) eingehen *(hier vor allem Leserbrief von Walter Sander, Wien, auf Seite 22 – Anm. d. Red.)*.... Ich muß mir nicht sagen lassen, daß ich ein „Laie" bin – und schon gar nicht von einem Österreicher!

Dirk Lübbe, Osnabrück

(Anm. d. Red.: Die Auseinandersetzung zwischen Amiga- und Atari-ST-Usern hat offenbar ihren Höhepunkt noch längst nicht erreicht. Ein wahre Flut von Einsendungen zu diesem Thema ging bei uns in den letzten Wochen ein. Die meisten dieser Leserbriefe waren sachlich und nüchtern verfaßt, und es war ihnen anzumerken, daß den Schreibern an einer vernünftigen, nicht emotionsgeladenen Diskussion gelegen ist. Doch es erreichten uns auch zahlreiche Zuschriften, in denen der „Gute Ton" nicht immer gewahrt wurde. Als eines der extremsten Beispiele muß wohl der oben abgedruckte Brief des Dirk Lübbe gelten, von dem wir nur die entscheidenden Textpassagen widergegeben haben. Lieber Dirk, daß Du durchaus in der Lage bist, Deinen Standpunkt anhand von sachlichen Argumenten zu vertreten, hast Du (in den hier nur noch als drei Punkte erscheinenden Textstellen) eindeutig unter Beweis gestellt. Doch Deine entschiedene Weigerung, Dich von einem ***Österreicher*** *als „Laien" bezeichnen zu lassen, kann man nur als eine diskriminierende, geschmacklose und verwerfliche Äußerung verstehen. Deshalb möchten wir Dir stellvertretend für all diejenigen sagen, die zu einer sachlichen Diskussion nicht fähig sind: ASM wird sich nicht zu einem Medium für Beschimpfungen, Anschuldigungen und Beleidigungen machen lassen. Entsprechend verfaßte Leserbriefe werden von uns (zumindest unkommentiert) daher nicht veröffentlicht. Du beginnst Deinen Brief mit den Worten „Kriegserklärung an Atari" und endest mit dem Gruß „MfG (oder auch nicht)". Wir wollen ersteres geflissentlich übersehen, richten an Dich, lieber Dirk, aber auch die Worte: „Mit freundlichem Gruß (oder auch nicht)!")*

Facts and News

Informationen rund um den deutschen Software Markt

Es geschah in dem nunmehr schon „historischen“ Jahr 1972, als ein erfindungsreicher Amerikaner beschloß, mit einer simplen Idee Dollarmillionär zu werden: Er entwarf einfach ein kleines elektronisches Spielchen, bei dem es darum ging, einen weißen Punkt mittels zweier Schläger und Spieler auf der Mattscheibe des Fernsehers zu halten. Da zunächst niemand an den Erfolg glaubte, verkaufte dieser Amerikaner das Spiel für einen geringen Betrag an eine Firma, und siehe da: Das Spiel wurde ein Millionenhit!

Die erste große Welle von Videospielen schwappte dann Ende der 70er Jahre nach Europa über. Da der technische Aufwand damals noch recht hoch war, eroberten simple Ballerspiele, wie zum Beispiel *Space Invaders* oder *Galaxians*, in Form großer, klobiger Kästen zunächst nur die Spielhallen. Der große Durchbruch gelang dann der Firma ATARI mit ihrem Telespielcomputer, der ungefähr die Leistungsfähigkeit eines heutigen Taschenrechners besaß. Alle „Videoten“ konnten von nun an vor der heimischen Glotze ihrer Sucht frönen, ungeachtet all der erhobenen Zeigefinger, die behaupteten, Telespiele würden den Charakter verderben. Wie dem auch sei, mit der Entwicklung immer leistungsfähigerer Computer wurden auch die Kunden immer anspruchsvoller, und dies hatte gravierende Auswirkungen auf den gesamten Software-Markt. Als die erste Generation von Heimcomputern, wie der C-64, Atari XL und der Sinclair Spectrum, ein breites Publikum erobert hatten, war die Nachfrage nach Spielesoftware immens, und es wurde sehr viel Quantität und wenig Qualität produziert. Hauptsache, das neue technische Wunderwerk brachte die Augen zum Flimmern. Dieser Boom brach allerdings ganz schnell in sich zusammen, als nämlich dann die oberflächliche Faszination verschwand und der Computer zum Gebrauchsgegenstand wurde wie jedes x-beliebige Spielzeug. Einige Firmen mußten dichtmachen (darunter zwischenzeitlich auch ein Softwarehaus wie z.B. IMAGINE), denn die jugendlichen Freaks wollten qualitativ hochwertige Software, und die Software-Hersteller paßten sich zwangsläufig an. Vorreiter auf diesem Gebiet war z.B. ULTIMATE, die mit ihrem Labyrinthspiel *Atic Atac* für den Spectrum 1983 völlig neue Dimensionen eröffneten. Plötzlich versuchten alle, den Ultimate-Stil zu kopieren und schnelle, grafisch hochwertige Arcade Games auf den Markt zu werfen. Quasi als „Nebenprodukt“ kamen dann auch viele fantasievolle Adventures auf den Markt, Spiele also, die meistens Englischkenntnisse und die Fähigkeit verlangten, Buchstaben auf der Tastatur zu finden, um umfangreiche Texteingaben machen zu können. Viele der heutigen Arcade Games sind dagegen auch von der Englischen Sprache Unkundigen leicht zu beherrschen, da die Steuerung über Joystick erfolgt. In den letzten zwei Jahren hat sich die Qualität der Software dann alles in allem ungefähr auf einem Level gehalten. Interessant wird es, wenn man untersucht, welche Trends sich dabei speziell in der Spielesoftware ergeben haben. Also, Ihr Joystickakrobaten mit den schlechten Augen: Hier sind die vier wesentlichen Trends:

1. COIN OP GAMES. Immer noch gibt es sehr viele neue Spiele, die zunächst in der Spielhalle große Erfolge werden. Der Grund dafür ist zum einen die Tatsache, daß die Spielhallenhits immer noch gnadenlos 1 DM pro Spiel verlangen und die Firmen somit mehr verdienen können als an dem durch Raubkopien arg dezimierten Verkauf der Heimcomputerspiele, zum anderen kann die Hardware (der ganze elektronische Krimskrams also) optimal auf ein bestimmtes Spielkonzept ausgelegt werden, d.h. das Spiel muß sich nicht den mehr oder weniger beschränkten Möglichkeiten eines C-64 oder Spectrum beugen. Für die Softwarehäuser ist es natürlich verlockend, Konvertierungen von Coin op Hits für Heimcomputer vorzunehmen, denn der Erfolg scheint ja vorprogrammiert zu sein. Positive Beispiele in jüngster Zeit sind da z.B. *Bomb Jack*, *Arkanoid* und *Enduro Racer*. Allerdings sollten Spiele-Freaks vorsichtig sein, denn „Mißbildungen“ wie z.B. *Shao Lin's Road* oder *Elevator Action*, bei denen die Spannung der großen Originale völlig fehlt, können ebenso die Folge sein (P.S.: Gerüchten zufolge wird nun bald auch der Blasen-Epos *Bubble Bobble* als Heimcomputer-Konvertierung vorliegen. Man darf gespannt sein!).

2. SPORTSPIELE. Warum sollen eigentlich die Softwarefirmen umständlich nach neuen Ideen suchen, wenn man doch vieles so schön aus der Realität kopieren kann? Hier bieten sich besonders die vielen, vielen Sportarten an, denn, ehrlich gesagt, wem von uns ist nicht schon der Weg zum Fernseher zu weit? Für Fernseh-Sportler sind die Sportspiele also der ideale Ausgleich, um doch noch etwas fit zu bleiben, und da viele Sportarten erst zu zweit so richtig spielenswert sind, erhöht sich der Spaß um ein Vielfaches, und der jugendliche Hacker ist wenigstens nicht ganz von seiner Umwelt isoliert. Das Angebot geht inzwischen vom Tischtennis über das sehr beliebte Karate (und andere asiatische Kampfsportarten) bis hin zum Golf. Aus diesem optimalen Angebot kann sich wohl jeder seine Lieblingssportarten auswählen. Erwähnen muß man dabei noch, daß sich in letzter Zeit der Trend der Sportspiele in die Richtung fiktiver Sportarten entwickelt. *Hypaball*, *Trailblazer* und *Room Ten* sind dafür gute Beispiele. Das Spielkonzept wird in die Schwerelosigkeit verlegt, ein paar andere Spielregeln kommen hinzu, und schon kann der Ball rollen oder springen.

3. SHOOT 'EM UP GAMES. Ihre große Zeit feierten diese Spiele eigentlich schon zu Beginn der Heimcomputer-Ära, weil sich die Programmierer dafür nicht unbedingt sehr viel Mühe geben mußten und keine aufwendigen Spielkonzepte nötig waren. Ihren zweiten Frühling erlebten die Ballerspiele aber dann im letzten Jahr. Grafisch brillante und schnelle Programme wie *Uridium* (der Klassiker schlechthin), *Leviathan* und andere machten und machen die Jagd nach Punkten und das Trainieren von schnellen Reflexen wieder populär. „Weiterentwickelt“ hat sich die-

se Gattung aber auch in die etwas zweifelhafte Ecke der Brutalo-Spiele. Die Handlungen verlegen sich zunehmend von fiktiven Weltraumschlachten auf „realistische" Rambo-Imitationen, die meiner Meinung nach mit zweifelhaftem Gedankengut Käufer anlocken (man denke an *Green Beret* oder ähnliches).

4. FILM-SPIELE. Diese letzte Sparte stellt gleichzeitig auch den den größten Triumph der Werbestrategen dar, denn was könnte dem begeisterten Kinobesucher schließlich Besseres passieren als das Spiel zum Film? Mit dem Kinoplakat in der Hand können die Softwarehäuser natürlich gut Werbung machen, doch die „Konvertierung" einer Filmhandlung in eine gute Spielhandlung ist bis jetzt noch nicht häufig gelungen. Als mahnende Beispiele stehen hier *Miami Vice, Big Trouble in Little China* und der schon zu trauriger Berühmtheit gelangte *Highlander.* Wird jedoch eine interessante und spannende Spielfilmhandlung auch gut umgesetzt, so können auch gute Programme wie *Aliens* oder das ausgezeichnete *Short Circuit* entstehen. Grundsätzlich aber sollte man beim Kauf eines Spieles zum Film sehr vorsichtig sein und sich das entsprechende Produkt sehr genau anschauen.

Diese vier vorgestellten Trends entspringen zwar nur persönlichen Ansichten, aber sie zeigen doch, inwieweit sich der größte Teil der Spielesoftware auf ein paar einfache Muster zurückführen läßt. Eines steht allerdings fest: Die Möglichkeiten der gängigen 8-bitter sind inzwischen voll ausgeschöpft. Grafik und Sound bieten meist das, was der einzelne Computertyp maximal leisten kann. Das Angebot an Software ist dabei schon fast ins Gigantische angewachsen. Grob geschätzt gibt es z.B. für den C-64 ca. 25000, für den Spectrum ca. 20000 Programme. Bei diesem riesigen Angebot darf man aber nicht übersehen, daß kaum noch neue Spielkonzepte auf den Markt kommen, vielmehr erscheinen inzwischen dutzendweise immer wieder neue Varianten desselben Themas.

Das vorhin so gelobte Softwarehaus ULTIMATE beschränkt sich z.B. in letzter Zeit auf das Kopieren ihres eigenen ewig jungen *Knight-Lore*-Themas in immer wieder neuem Gewand und mit leicht geänderter Grafik. Das Jahr 1986 hat uns zwar eine wahre Software-Welle beschert, aber für 1987 darf man wohl wenig Spektakuläres erwarten. Die Hoffnungsträger für wirklich neue Konzepte und Ideen sind nun die neuen Computer der 16-bit-Generation. Mit den vielfältigen Möglichkeiten, die der Amiga und der Atari ST bieten, lassen sich mit Sicherheit ganz neue Ideen verwirklichen. Ein Schritt in diese Richtung war das fantastische Strategiespiel *Defender of the Crown* für den Amiga, ST und Apple Macintosh, denn zum einen waren die Grafiken schon fast fotorealistisch, zum anderen war die Handlung spielfilmreif, d.h. der Spieler vorm Monitor durfte quasi Regie führen (siehe auch ASM 3/87). Für die Zukunft dürfte man mit Spielen rechnen, die noch weiter an die Realität angenähert sind und die noch variabler in ihren Handlungen sind. Der Spieler wird dann in eine Welt entführt, in der er sich perfekt mit der eigenen Wirklichkeit identifizieren kann. Weiterhin darf man auf superschnelle und komplexe Arcade Games gespannt sein, die ihre Vorbilder in den Spielhallen wohl noch übertreffen werden. *Dragon's Lair* war hier beispielgebend, denn hier wurde (in der Spielhallenversion) die gesamte Handlung von einer Bildplatte geladen, und das Spiel selbst lief dann ab wie ein waschechter Zeichentrickfilm.

Ein Wort noch zum Schluß: Wer sich in dem breiten Angebot der Spielesoftware umschaut, wird (je nach dem persönlichen Geschmack) viele unterhaltsame und abwechslungsreiche Programme finden. Spiele sollen ja schließlich nichts anderes tun, als den Menschen zu unterhalten (und anzuregen), und gerade Computer eignen sich da als Spielpartner besonders gut. Das Motto sollte also heißen: Hauptsache, es macht Spaß!

Philipp

IM BLICKPUNKT

Die Bad Cat Slide-Show

Die Atari-ST-Software-Welle rollt ja schon seit geraumer Zeit, und so ist es kaum verwunderlich, daß nun auch RAINBOW ARTS mit Programmen für diesen Rechner aufwartet. Als neuestes Produkt stellt die Firma nun ein Programm vor, bei dem die Abenteuer einer typischen Großstadtkatze versoftet wurden.

Der Kater selbst sieht dabei ein bißchen aus wie eine Mischung aus dem gestiefelten Kater und dem Zeichentrickheld Fritz the Cat. Beim Spiel selbst handelt es sich um eine Art Großstadt-Decathlon, denn unser Kater muß z.B. durch ein unterirdisches Kanalsystem robben und dabei Krokodilen (!), streunenden Hunden und angriffslustigen Ratten ausweichen. Weitere Features sind ein Kampf mit einer Bulldogge um Bier, Balanceakte auf einem Ball und einem Trampolin sowie eine kalte Dusche, die man aber unbedingt vermeiden sollte (denn Katzen sind ja bekanntermaßen wasserscheu). Der geneigte Leser dürfte schon gemerkt haben, daß bei dieser chaotischen Zusammenstellung viel Spaß und Spannung garantiert sein dürfte. Leider lag der Redaktion nur eine Demoversion vor, die nur über einzelne Bilder verfügte und als „Bad Cat Slide-Show" betitelt wurde. Allerdings waren die Bilder wirklich hervorragend und machen Appetit auf das fertige Programm. ASM wird über die endgültige Version auf jeden Fall berichten!

PHILIPP

IN THE ARMY PART II.

c16chris

Die Gewinner aus ASM 4/87

Anco (MSX)
Karl Bader, 3170 Hainfeld; Michael Becker, 4150 Krefeld; Manfred Booms, 4019 Monheim; Dirk Eckert, 5900 Siegen; Markus Eickmann, 8900 Augsburg; Marc Fischer, 3014 Laatzen 1; Karl-Heinz Franke, 2050 Hamburg 80; Remo Hänggli, 5013 Niedergösgen; Andreas Herbruggen, 4200 Oberhausen; Servé Hermans, 4933 Blomberg; Peter Horvat, 5000 Köln 90; J. Käseborn, 4300 Essen 14; Jérome Krier, 8151 Bridel; Hans-Joachim Maier, 7620 Wolfach; Lothar Malgut, 4200 Oberhausen 1; Birgit Mann, 6719 Carlsberg 1; Jürgen Primus, 6095 Gustavsburg 1; Christian Richter, 1190 Wien; Oliver Riepe, 4902 Bad Salzuflen 1; Brigitte Rupitsch, 8057 Eching; Eike Sauer, 1000 Berlin 20; Ravi Sharma, 2000 Hamburg 61; Stefan Sprey, 6453 Seligenstadt; Peter Winter, 7142 Marbach 2; Christian Wolf, 8430 Leibnitz;

AMC-WETTBEWERB
Bilbo
Thorsten Andreß, 6000 Frankfurt 50; Stephan Bauch, 4100 Duisburg 14; Carsten Benke, 1000 Berlin 28; G. Bregin, 1000 Berlin 65; Detlef Deppe, 3000 Hannover 1; Carsten Fiege, 3013 Barsinghausen 1; Thorsten Fritzel, 6350 Bad Nauheim; Sonja Henning, 3380 Goslar; Carsten Hirschberg, 2857 Langen; Andreas Jensen, 2270 Wyk/Föhr; Jürgen Ketterer, 7800 Freiburg; Andreas Mack, 7929 Dettingen; Jens Milanese, 2390 Flensburg; Thomas Raulf, 5600 Wuppertal; Olaf Richter, 1000 Berlin 65; Marcus Ruß, 6057 Dietzenbach; Kai Schalow, 5630 Remscheid; Arne Sommerlad, 6300 Gießen; Siegfried Stauß, 7487 Gammetingen 1; Jan Winterfeld, 2359 Henstedt-Ulzburg.

Caveman
Harald Albe, 3200 Hildesheim; Frank Andresen, 2260 Niebüll; Jürgen Bez, 7141 Höpfigheim; Dietmar Brinkmeier, 4924 Barntrup; Marcus Götz, 8521 Elfetrich; Jens Gude, 3031 Gilten; Chun-Hee Her, 5090 Leverkusen; Harald Hoffmann, 6700 Ludwigshafen; Alexander Hörnlein, 8601 Pfarrweisach; Conrad Hüttenbrauck, 5452 Weißenthurm; Anthon Joachim, 6741 Bornheim; Ursula Kons, 5600 Wuppertal 2; Gerd Nerlich, 5620 Velbert 11; Arno Nicolaus, 7500 Karlsruhe 31; Hauke Nielsen, 2270 Borgsum/Föhr; Sascha Roth, 5042 Erftstadt; Patrick Schlösser, 6209 Heidenrod 5; Oliver Schneider, 6362 Wöllstadt 1; Jan van de Loo, 4242 Rees 1; Peter Wentzel, 7230 Schramberg-Wald.;

Pyramidos
Wolfgang Arnemann, 4450 Lingen; Alexander Brüggemann, 5413 Bendorf; Peter Buchta, 8500 Nürnberg; Carsten Crombach, 6301 Biebertal 1; Michael Fischer, 3300 Braunschweig; Martin Futschik, 3700 St. Pölten; Torsten Gerber, 6580 Idar-Oberstein; E. Hoffmann, 3200 Hildesheim; Martin Hoppe, 3000 Hannover 1; Stephan Huber, 4053 Basel, Schweiz; Torsten Huth, 6050 Offenbach; Thorsten Kleine, 2000 Schenefeld; Ingo Kopido, 7800 Freiburg; Ingo Malinowski, 4504 G-M-Hütte; Holger Pidde, 6270 Idst.-Wörsdorf; Andreas Schnell, 6000 Frankfurt 1; Udo Schnittert, 5650 Solingen 11; Klaus Tenter, 4200 Oberhausen 12; Kai Will, 8626 Michelau/Obf.; Maurizio Wille, 2167 Luxembourg;

Mike's Slotmachine
Jens Bäcker, 3000 Hannover; Mario Becker, 6650 Homburg; Jörg Beckmann, 7032 Sindelfingen; Thomas Bommer, 2080 Pinneberg; Karsten Ehlers, 4770 Soest; Jens Fichte, 2150 Buxtehude; Bernd Gärtner, 4970 Bad Oeynhausen; Harald Grabowski, 6000 Franfurt/Main; Siggi Graf, 4790 Paderborn; Alex Haferkamp, 6500 Mainz; Sonja Hahn, 4920 Lemgo; Helmut Heinemann, 6403 Flieden; Karin Herzog, 4700 Hamm; Reiner Kirchner, 7250 Leonberg; Holger Knierim, 4390 Gladbeck; Sascha Konrad, 4250 Bottrop; Rüdiger Krause, 4060 Viersen; Holger Kurz, 4530 Ibbenbühren; Stefan Meier, 3006 Burgwedel; Ralf Meyer, 3280 Bad Pyrmont; Robert Müller, 3060 Stadthagen; Bernhard Rahn, 3200 Hildesheim; Oliver Range, 3110 Uelzen; Ines Reinke, 6620 Völklingen; Hartmut Sachs, 4400 Münster; Martina Salzmann, 3400 Göttingen; Michaela Sandrock, 4150 Krefeld; Werner Schreier, 6330 Wetzlar; Heiko Schulz, 2807 Achim; Carsten Schwarz, 4750 Unna; Georg Selmikeit, 3582 Felsberg; Thorsten Siebert, 6700 Ludwigshafen; Michael Siegmann, 6470 Büdingen; Jörn Sippel, 6300 Gießen; Stefan Sommer, 8630 Coburg; Thorsten Stamm, 6780 Pirmasens; Dieter Stöbel, 7500 Freiburg; Erwin Streiter, 6500 Mainz; Michael Vogel, 2000 Hamburg 55; Jürgen Wagner, 6450 Hanau;

KINGSOFT (Typhoon)
Karsten Apitz, 5600 Wuppertal 1; Karl-Heinz Deitermann, 1000 Berlin; Matthias Fesich, 8430 Neumarkt; Christian Gilcher, 8122 Penzberg; Andreas Hentschel, 4100 Duisburg 11; Christoph Joachim, 1000 Berlin 20; Thomas Krüger, 4100 Duisburg 29; Björn Ludewig, 5161 Merzenich; Andreas Meinicke, 6093 Flörsheim/Main; Robert Mikulasch, 8436 Velburg; Michael Pohl, 4000 Düsseldorf; Uwe Rill, 4640 Wattenscheid; Florian Schnidl, 8035 Gauting; Stephan Schwan, 6227 Oestrich-Winkel; Bernd Steenbeck, 2409 Pansdorf; Oliver Stolz, 7500 Karlsruhe; Arno Voraberger, 4600 Wels; Oliver Wagner, 4322 Sprockhövel 2; Lenard Weinmann, 2907 Ahlhorn; P. Wyser-Pitter, 5013 Niedergösgen; Bruno Zambelli, 8810 Horgen;

PHASOR-ONE-JOYSTICKS
Attila Bertalan, 7500 Karlsruhe; Ralf Blum, 6080 Groß-Gerau; Otto Bössl, 8046 Garching; Markus Förster, 6750 Kaiserslautern; Kai Friedrich, 3180 Wolfsburg; Michael Held, 8070 Ingolstadt; Peter Kohl, 4400 Münster; Frank Rabe, 4030 Ratingen; Sebastian Sager, 2910 Ocholt; Ernst Schwarzmüller, 3390 Melk, Österreich

NOVAGEN-WETTBEWERB
T-Shirts:
Jens Brummerman, 3000 Hannover 51; Andreas Grundnig, 4200 Oberhausen 11; Claus Haberlah, 3300 Braunschweig; Holger Haslbeck, 8312 Dingolfing; Fritz Holzner, 7080 Aalen; Gerd Köhler, 4220 Dinslaken; Roswitha Kranz, 3100 Celle; Alfred Kühn, 6330 Wetzlar; Klaus Salzmann, 4650 Gelsenkirchen; Hans Sieg, 4939 Steinheim;

MERCENARY (C-64)
Stefan Barg, 7909 Domstadt; Nikos Becas, 4690 Herne 1; Wilfried Boekhoff, 2956 Moormerland; Oliver Brühl, 2330 Eckernförde; Friedhelm Busch, 8240 Berchtesgaden; Marcus Cousin, 4193 Schottheide; Franz Falk, 8000 München; Dirk Flachständer, 7030 Böblingen; Stefan Fuderer, 5444 Polch; Matthias Kälberer, 7311 Schlierbach; Michael Klee, 6532 Perscheid; Christian Kluge, 4470 Meppen; Jörg Knüppel, 1000 Berlin 26; Dirk Krämer, 4152 Kempen 1; Oliver Kuhlemann, 3000 Hannover 1; Frank Quast, 2082 Gr. Nordende; Ralf Reimer, 2000 Hamburg 60; Christian Schröck, 8000 München 50; Thomas Siebert, 6400 Fulda; Michael Urbansky, 6102 Pfungstadt; Jörg Walter, 4600 Dortmund; Dirk Weissinger, 8900 Augsburg 21; Thomas Wernecke, 4290 Bocholt/Mussum; Gabriele Wildermuth, 7432 Bad Urach; Matthias Zwingmann, 8641 Weißenbrunn;

MERCENARY (Atari ST)
Rainer Härle, 7016 Gerlingen; Norman Jung, 7000 Stuttgart; Jan Kimpflinger, 2000 Hamburg 20; Manfred Kuntze, 2850 Bremerhaven; Bernd Müller, 7519 Eppingen; Ralf Petersen, 2251 Arlewatt; Mark-Oliver Schmid, 7465 Geislingen; Michael Seiler, 7343 Kuchen; Alexander Stonisch, 7140 Ludwigsburg; Andreas Urbaszek, 3180 Wolfsburg 14;

Der CD-Player geht an:
Heribert Halix, 3550 Marburg;

GLASS-HOUSE-WETTBEWERB
Je ein „Funpack" für:
Jan Batal, 8560 Lauf; Marianne Bilke, 4223 Voerde 1; Gudrun Bleck, 4100 Duisburg 46; Elmar Bunke, 5102 Würselen; Mehmet Diler, 2800 Bremen 41; Dieter Fischer, 4300 Essen; Achim Großkurth, 1110 Wien; Gerhard Hermann, 2210 Itzehoe; Heinz Hufschmidt, 6640 Merzig 1; Thomas Jahn, 3560 Biedenkopf 3; Bernd Keller, 5400 Koblenz; Oliver Klink, 7060 Schorndorf; Markus Krämer, 7052 Schwaikheim; Winfried Löber, 5300 Bonn; Gerald Neumann, 8480 Weiden; Friedhelm Putz, 6000 Frankfurt; Jörg Rädel, 4370 Marl; Ilia Rothermel, 6086 Riedstadt 1; Peter Ruchti, 8883 Gundelfingen; Werner Rühl, 2390 Flensburg; Alwin Sachse, 7000 Stuttgart; Hans-Rudolf Schmitt, 6501 Dienheim; Petra Schuster, 5100 Aachen; Ottmar Simon, 2300 Lübeck; Guido Starke, 5600 Wuppertal; Mathias Taube, 2359 Henstedt-Ulzburg 3; Brigitte Weber, 5800 Hagen; Carsten Werner, 3501 Söhrewald 1; Andreas Wiechel, 2127 Lüdersburg; Olaf Zander, 4600 Dortmund 50;

T-shirt
Karl Albrecht, 7400 Tübingen; Max Bußmann, 4000 Düsseldorf; Ulf Dahlmann, 8000 München; Volker Haussmann, 8510 Fürth; Martin Kellner, 5400 Koblenz; Thomas Nolte, 7900 Ulm; Erika Schramm, 2800 Bremen; Jürgen Sturm, 3380 Goslar; Marion Werner, 7759 Konstanz; Udo Zimmermann, 6600 Saarbrücken;

Repton 3 (Kass.)
Roger Andersson, 2406 Stockelsdorf; Dirk Arkenstedt, 3300 Braunschweig; Ralf Beckmann, 3500 Kassel; Heiko Brandt, 8560 Lauf a. d. Pegnitz; Hans-Jürgen Dietrich, 3300 Braunschweig; Till Franzmann, 6507 Ingelheim; Pedro Gonzalez, 7470 Albstadt 1; Matthias Henckell, 7750 Konstanz; Andreas Krug, 5100 Aachen; Arne Kuminack, 1000 Berlin 31; Kai Malter, 6683 Spiesen; Olaf Milbradt, 4830 Gütersloh 1; Gerhard Vollmer, 5300 Bonn 1; Kai Waldmann, 3400 Göttingen; Marc Zeiss, 5000 Köln 80;

Repton 3 (Disk.)
Andrea Beck, 2870 Delmenhorst; Tobias Braun, 2300 Kiel; Harald Damm, 7530 Pforzheim; Sven-Oliver Dittrich, 3502 Vellmar; U. Feierlein, 8721 Schwebheim; Bernd Groß, 6000 Frankfurt; Frank König, 6100 Darmstadt; Christian Kreitl, 8741 Eichenhausen; Dirk Mizia, 7890 Waldshut; Kaspar Naef, 9244 Niederuzwil; Michael Rasch, 2803 Kirchweyhe; Uwe Schmitz, 4800 Bielefeld; Klaus Stefan, 7252 Weil der Stadt 2; Ute Stephan, 6600 Saarbrücken 1; Richard van Ess, 7400 Tübingen;

Der Atari-Markt soll erobert werden!

Detmold 01.08.1987. Eine Neue Firma wird geboren. Wieder eine neue Firma unter Tausenden in der Bundesrepublik Deutschland. Wieder eine Firma, die sich mit dem Vertrieb von Software beschäftigt. Wieder eine Firma, die nach kurzer Zeit ihre Koffer pakken muß? Nein, sondern eine Firma mit einem ganz besonderen Ziel. Man will den mit Software unterversorgten Atari-Markt erschließen und für sich erobern, so die Firmenstrategie des Geschäftsführers, Herrn Adolph. Im vergangenen Jahr entschloß sich das noch recht junge SOFTHOUSE-Team, sich im Bereich des Softwarehandels selbständig zu machen.

Anfangs stand nur die Idee, daß man als begeisteter Computer-Anwender eigentlich die Dinge selbst in die Hand nehmen könnte und immer für das neueste Softwareangebot sorgen müßte. Das aber war leichter gedacht als getan. Zunächst mußte man eine genaue Marktforschung betreiben und analysieren, wo denn noch was zu machen sei. Dabei stieß man auf die Tatsache, daß eigentlich alle ATARI-User mit dem zur damaligen Zeit bestehenden Software-Angebot in der Bundesrepublik Deutschland total unzufrieden waren. Es gab zwar eine Vielzahl von Anbietern bei uns, aber jeder dieser Anbieter hatte nur einen kleinen Teil der gesamten Produktpalette zu bieten. Man fand also bei keiner Versand-Firma ein komprimiertes Software-Angebot vor. Dies war die Lücke und der Ansatzpunkt für die Firmengründung. Man setzte sich zum Ziel, diesen unterversorgten Markt mit neuer Software zu beleben. Für diese Aufgabe knüpfte man Kontakte in der ganzen Welt. Alle Atari-Software-Hersteller traten mit SOFTHOUSE in Verbindung, und so ist es diesem Team gelungen, eine riesige Angebotspalette für Atari-Software anbieten zu können. Die Superkontakte zu den Softwareproduzenten in aller Welt bestehen.

Nun kam allerdings ein weiteres Problem hinzu! Wie sollte man die Versandabwicklung ohne großen Zeit- und Kostenaufwand lösen? Mit Hilfe der EDV war es möglich, auch diese Probleme zu bewerkstelligen. SOFTHOUSE ist heute in der Lage, fast jeden Artikel innerhalb von 48 Stunden zu liefern. Das ist doch ein ganz erstaunlicher Service, oder?
Selbst die ATARI Corporation Deutschland war von dem Standardangebot des SOFTHOUSE-Teams beeindruckt und sagte spontan jegliche Unterstützung zu. Neben der Software erhält man außerdem noch eine Riesenauswahl an Literatur sowie sonstiges Zubehör. Alles, was die ATARI-Freaks für den Einsatz des Computers benötigen, kann man hier erhalten. „Softwaremäßig dürften wir das so ziemlich größte Angebot für 8-bit-Rechner in Deutschland haben", meinte Adolph. Jeder Interessierte könne sich direkt an

SOFTHOUSE
Lange Str. 76 (Versand)
Odermisser Str. 14 (Einkauf)
4930 Detmold/Lippe
Tel.: 05231/29798

wenden, die Neuheiten aus der jeweiligen Werbung oder den Mailing-Aktionen entnehmen. Selbstverständlich steht auch ein Gesamtkatalog zur Verfügung, der gegen eine Schutzgebühr von 4,-- DM angefordert werden kann. ATARI-Usern kann man nur noch sagen: LET'S GO TO SOFTHOUSE.......

(red.)

C-16-Freunde, hergehört!

ASM HIT

Programm: Terra Nova, **System:** Commodore 16 & Plus 4 (auf einer Kassette!) **Preis:** ca. 26 Mark, **Hersteller:** Anco Marketing Ltd, 35 West Hill, Dartford, Kent DA1 2EL, England

Kaum zu glauben, aber wahr! Da gibt es doch schon seit langem das Bestreben der Softwa-re-Produzenten, für den C-16 & den Plus 4 „Konvertierungen" berühmt-berüchtigter Spiele – meist vom 64er abgeschaut – in Szene zu setzen. Nun hat man es gewagt, eine Art *Xevious*- oder *FIRETRACK*-Version auf den Markt zu bringen! Der Titel des spannenden und wahnsinnig schnellen Shoot'em' up Games: **TERRA NOVA.** Es entspringt der Feder des britischen C-16-Spezialisten **ANCO SOFTWARE.**

Kurz zur Story, später zu den Feinheiten: Ihr Sternenschiff befindet sich auf einem Routine-Flug. Sie haben die Aufgabe, einen Planeten nach wertvollen Mineralien abzusuchen. Doch: Da geschieht etwas, womit Sie nicht gerechnet haben (oder vielleicht doch?): Feindliche Verbände tauchen vor Ihnen auf und versuchen, Sie zu vernichten. Da heißt es: „Losballern und alles zerstören, was nach einer feindlichen Basis ausschaut!"

Gesagt getan, Sie fliegen also munter drauf los und lassen sich nicht von den Gegnern beeindrucken. Steuern können Sie Ihr Schiff mit dem Stick (links, rechts; Joystick nach oben = Beschleunigung; nach unten = Abbremsen).

Zugegeben, ich war bar von den Socken, als ich die Grafik vom Plus 4 zu Gesicht bekam: Das Raumschiff ist fein animiert, ebenso die feindlichen Verbände. Die Hintergrund-Grafik wird wohl in dieser Form nur noch von dem Programm *Liberator* von *Magnificent 7* übertroffen. Bei beiden ist sehr viel Wert auf Feinheiten gelegt worden. Das tut dem „kleinen Commodore", wie man ihn oft bezeichnet, sehr sehr gut. Endlich wurde der Speicherplatz optimal ausgenutzt; endlich ist „Bewegung" im Spiel, will sagen: das Scrolling ist ruckel- und einwandfrei. Bei der Grundversion (auf der A-Seite befindlich; die B-Seite beinhaltet die Daten für die Plus 4-Version) fehlt allerdings die Sprachausgabe. Die Grafik ist jedoch (erstaunlicherweise) der der Plus 4-Fassung sehr sehr ähnlich. Man konnte eigentlich gar keine Unterschiede feststellen. Wer den Plus 4 besitzt, kann sich, wie gesagt, an der Sprachausgabe erfreuen, die sich auf die Aufforderung „zum Tanz" beschränkt. Eine feine Stimme in britischem Englisch meint: „Get ready!"

Kurzes Fazit: TERRA NOVA ist wohl eines der besten C-16/Plus 4-Spiele, die es momentan gibt. Hier stimmt fast alles: Spannung, Schnelligkeit, herrliche Grafik und sehr guter Spielablauf für ca. 26 Mark, das ist eine Wucht! Man kann eigentlich nur noch viel Spaß wünschen! *Manfred Kleimann*

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Sturm im Wasserglas

Programm: Storm, **System:** C-16/Plus4, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, Soest, **Bezugsquelle:** siehe Hersteller.

Wer immer noch nicht genug von muskelbepackten Kriegern hat, die entführte Prinzessinnen und andere hilflose Frauen aus den Klauen böser Unholde befreien, für den hält **MASTERTRONIC** mit dem Arcade-Adventure **STORM** ein weiteres Produkt bereit.

Bei diesem Spiel schlüpfen Sie in die Rolle des Prinzen Storm, dem der finstere Schurke Una Cum die Gattin entführt und in sein Lager gesperrt hat (Böse Zungen behaupten, daß so mancher Ehemann darüber gar nicht so unglücklich wäre). Während Sie sich also auf die Socken machen, die Ihnen Angetraute heimzuholen, bemüht sich der Bösewicht, eine geheimnisvolle Schachtel mit dem Namen „The Fear" zu finden, um Ihnen damit den Garaus zu machen. Daß Sie ihn daran hindern sollten, versteht sich von selbst. Damit sich der Held bei seiner Mission aber nicht gar zu einsam fühlt, begleitet ihn noch der Zauberer „Angravain Undead".

Soviel zur Story, die wohl so oder so ähnlich schon etliche Male in Szene gesetzt worden ist. Wann geben sich die Erfinder solcher Rahmenhandlungen endlich mal ein bißchen mehr Mühe? Doch nun zum eigentlichen Spiel. Nach dem Laden erhält man zunächst noch einmal einige Informationen (in Englisch), ehe dann das eigentliche Spiel gestartet wird. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, nicht nur allein zu spielen, sondern den Zauberer „Angravain Undead" von einem Mitspieler steuern zu lassen. Apropos Steuerung: Wer die üblichen Links-rechts-oben-unten-Bewegungen gewöhnt ist, kommt hier ganz schön ins Schleudern. Die Spielfigur kann nur mit Links- und Rechtsbewegungen des Joysticks um die eigene Achse gedreht werden und bewegt sich dann, wenn der Joystick nach oben gedrückt wird, in die entsprechende Richtung. Wenigstens der Fire-Button hat seine altbekannte Funktion behalten und ermöglicht es, die in hellen Scharen angreifenden Monster unschädlich zu machen.

Was gibt es zum Spielverlauf sonst noch zu sagen? Eigentlich nicht sehr viel. Man muß sich darauf beschränken, in verschiedenen Gängen und Bildern umherzuirren, Angreifer auszuschalten und verschiedene Gegenstände einzusammeln, die später vielleicht einmal nützlich sein könnten. Das ist doch alles sehr durchschnittlich und kann kaum über einen längeren Zeitraum motivieren.

Die Grafik fügt sich übrigens mühelos in den eher negativen Gesamteindruck des Programms ein. Die Bilder sind aus nur wenigen Elementen zusammengesetzt und lassen kaum Freude beim Betrachten aufkommen. Der Held des Spieles, in der Anleitung als durchtrainierter Bodybuilder abgebildet, erinnert eher an eine Krabbe mit gestörter Motorik.

Alles in allem kann dieses Programm wohl kaum empfohlen werden, auch wenn der recht günstige Preis hier positiv zu Buche schlägt und C-16 User in der Regel noch nicht so verwöhnt sind. Aber selbst für den kleinen Commodore gibt es inzwischen bessere und trotzdem preisgünstige Alternativen – auch von Mastertronic.

H. Fritsche

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	3
Preis/Leistung	3

ASM – die „gesammelten Werke":

c16chris

Timothy's erster und Domark's zweiter Versuch!

„James Bond ist wieder da!" Viele Cineasten werden sich freuen, einen neuen Super-Thriller von Albert R. Broccoli & Michael G. Wilson bewundern zu können. Aber auch die Software-Freunde kommen auf ihre Kosten: DOMARK hat THE LIVING DAYLIGHTS – THE COMPUTER GAME fertiggestellt! Das Programm, das sich an die Schauplätze des neuen Bond mit dem neuen Bond (Timothy Dalton) hält, führt Sie in ein Abenteuer, das nicht einfach zu bewältigen ist. Der Film-Bond wird seine Mission sicherlich überleben; der Computer-Bond tut sich da schon etwas schwerer. Sei's drum: THE LIVING DAYLIGHTS (deutscher Titel: JAMES BOND 007 – DER HAUCH DES TODES) ist DOMARK'S zweiter Versuch, einen Bond-Film zu versoften. Beim ersten Mal ist dies gründlich in die Hose gegangen, als man mit A VIEW TO A KILL einen flopverdächtigen Titel produzierte. Nun hat man sicherlich ein viel besseres Programm – wiederum aus mehreren Teilen und Aufgaben bestehend – auf den Markt gebracht, dessen Schneider-Fassung ich mir anschaute (weitere Versionen: C-64, Atari, Spectrum, Amiga und BBC B).

Bevor wir zur Film-Story kommen, hier eine „erfreuliche" Mitteilung: James Bond fährt wieder einen Aston Martin (siehe „Goldfinger"!). Dieser Super-Schlitten wurde von „Q" wieder einmal mit Waffen und Schleudersitz ausgestattet! Doch zum Inhalt: James Bond wird von Gibraltar zu einer neuen Mission ins tschechische Bratislava geschickt. Es gilt, einen Überläufer, KGB-General Koskow, sicher nach England zu bringen. Die bezaubernde junge Musikerin Kara trachtet Koskow nach dem Leben; aber der Anschlag mißlingt. In London sicher angekommen, wird der General auch schon gleich wieder gewaltsam entführt. Necros, ein brutaler Killer, ist dafür verantwortlich. London glaubt, der KGB stecke hinter der Sache. Bond soll einen gewissen General Puschkin in Tanger „aufsuchen". Doch: Bevor er dies in Angriff nimmt, beschließt 007 zunächst noch einmal, nach Bratislava zu reisen, um der schönen Kara „etwas näher zu kommen". Er erfährt, daß Kara ein unschuldiges Opfer der Machenschaften des Generals wurde und muß feststellen, daß Koskow in die kriminellen Unternehmungen des Waffenhändlers Brad Whitaker verwikkelt ist. Es ergeben sich einige Schwierigkeiten, die in gewohnter 007-Manier gelöst werden. Kara wird gerettet und landet sowohl in Wien als auch in Bond's Armen. Zusammen mit 007 fährt Kara nach Tanger, wo man General Puschkin zufällig im Hotel begegnet. Zusammen will man Koskow und Whitaker eine Falle stellen. Bond und Kara werden von Koskow gefangengenommen und ins russisch besetzte Afganistan geflogen. Dort entkommt man erneut – zusammen mit einem afganischen Freiheitskämpfer (Kamran Shah). Die Freunde finden heraus, was Koskow und Whitaker neuerlich vorhaben – Opium-Schmuggel. Klar, daß die beiden gestopt werden müssen! Das Show Down in Whitaker's Villa in Tanger kann beginnen...

* * * * * * * * * * * * * * * * * * *

Programm: The Living Daylights, **System:** Schneider (wurde getestet), C-64, Spectrum, Amiga, BBC B, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA. Tel: (00441-947 5624).

DOMARK'S neuer Bond-Versuch -**THE LIVING DAYLIGHTS** - hat insgesamt acht verschiedene Level anzubieten, die den Schauplätzen im Film entsprechen. Vor Beginn der Level kann der Spieler entscheiden, welche Waffe er 007 in die Hände drücken möchte. Mit dem Joystick wählen Sie in „Q's Laboratorium" die Waffe Ihrer Wahl aus. Und schon kann's losgehen!

So fange ich also ganz von vorn an – wie es sich gehört. Level 1 sieht einen springenden, rennenden, bisweilen über Steine stolpernden und natürlich ballernden James Bond, der sich seiner Haut erwehren muß. Fassen wir es als Training auf, ein Training, bei dem ich schon sehr bald meine drei Leben verlor. Die Anzeige dafür befindet sich unterhalb der „Spielfläche". Hier erkenne ich die Anzahl der Punkte, die ich für die zurückgelegte Strecke auf Gibraltar und die abgeschossenen Gegner erhalte. Werde ich selbst angeschossen, verliere ich die nötige Energie, dargestellt auf einer Art „Lebens-Barometer".

Gezielt schießen kann ich, wenn ich per Stick meine Zielscheibe auf die Angreifer richte und Feuer drücke. Dies erwies sich bisweilen als etwas schwierig, d.h., man muß sich erst einmal an die ruckartigen Bewegungen des Cursors/der Zielscheibe gewöhnen.

Doch schon hier zeigte sich bei der getesteten Schneider-Version, daß die Grafik sehr gut gelungen ist. Das ruckelfreie Links-Scrolling bestach ebenso wie der hervorragende Sound. Ich möchte an dieser Stelle auch das feine Ladebild nicht vergessen, das wohl zu den besten bei Schneider-Programmen gehört. Man durfte also gespannt sein, wie's weitergeht!

Fahren wir nun mit der Beschreibung der einzelnen Level – in kürze – fort: **Level 2** führt uns zum Lenin-Musik-Konservatorium. Doch: die einzige Musik, die hier zu hören ist, ist das „Trommelfeuer" der Scharf-

JAMES BOND 007 IN THE LIVING DAYLIGHTS THE COMPUTER GAME

schützen. Diese versuchen Bond davon abzuhalten, Koskow den Weg in die Freiheit zu ermöglichen. Die Gegner befinden sich überall im Gebäude. Versuchen Sie also, gezielt zu treffen und so schnell wie möglich aus dem Schußfeld zu gelangen.
Level 3 ist wohl grafisch das „tristeste". Sie befinden sich in der Kanalisation. Es ist der einzige Weg, Koskow sicher aus der Stadt zu bringen. Achten Sie auf russische Wächter und herabfallende Teile!
Im nächsten Abschnitt, **Level 4**, sehen wir Bond und Koskow beim Britischen Geheimdienst. Er (Koskow) soll vom Killer Necros, der als Milchmann verkleidet ist, entführt werden.

Level 5 ist eines der schwierigsten. Necros ist auf Bond angesetzt worden. Er hat die Order, ihn zu töten!
Richtig *prohibitionmäßig* geht es dann in **Level 6** zu: 007 hat den Auftrag, den vermißten Koskow zu finden. Das Abenteuer führt ihn über die Dächer von Tanger, wo er um sein Leben kämpfen muß. Im Klartext: Alles abballern, was sich bewegt!
Hat man dies überstanden, gelangt man in **Level 7**, in ein Kriegsgefangenenlager in Afganistan inmitten eines sowjetischen Luftwaffen-Stützpunktes. Kein Problem für 007! Aber: Aufpassen sollte man schon, wenn der Gegner seine Truppen (!) auf Sie losläßt! Kann Bond auch hier noch überleben?
„Spätestens", wenn Sie das **letzte Level** erreicht haben, „werden Sie's wissen". Jetzt heißt es, sich auf den entscheidenden Kampf vorzubereiten. Der Waffen-Schmuggler Brad Whitaker setzt vor seinem Haus in Tanger alles daran, James Bond 007 zumindest den „Hauch des Todes" spüren zu lassen!
Fazit: Neben verkleideten Milchmännern, die explosive „Milchflaschen" mit sich führen und feindlichen, unfreundlichen Hubschrauber-Piloten gibt es natürlich auch noch andere überraschende „Einzelheiten" zu bewundern. Dennoch läßt sich durch Staffage nicht vertuschen, daß sich auch dieses Computer-Bond-Abenteuer letztendlich mit der Frage „Wer erschießt die meisten Feinde?" beschäftigt. Der Film bietet natürlich ganz andere Reize. Da wird Spannung mit Humor und Sex verquickt. Das Computer-Spiel verlangt von 007 die Wahl der Waffen. Schöner wäre es gewesen, einige romantische Liebes-Abenteuer miteinzubauen. Aber dafür hat vermutlich der „Speicherplatz" nicht ausgereicht...

MANFRED KLEIMANN

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

c16chris

PLEASE TO MEET YOU

„Please to meet you" – Nett, Euch zu treffen, so heißt ab jetzt eine neue Rubrik, in der wir Euch ein wenig unterhalten wollen. In dieser Rubrik wird's neben dem Kreuzworträtsel und dem Horror-Skop noch eine Software – sowie eine Video-Hitparade geben. Hope you'll like this stuff.

Das ASM-Kreuzworträtsel

Bewußtlosigkeit
Astronomie
ital. Geigenbauer
Lehrinstitute
hin und .....
franz.: du
M 4
Nichtprofi
I 2
Reisbranntwein
Trockenfutter
nordfranz. Stadt
engl.: Zeile
Zeitalter
Vater Ahabs
engl. Sagenkönig
A 3
altital. Volk
T 7
A 5
Schonkost
ägypt. Sonnengott
erster Mann (nord. Sage)
franz. Maler + 1917
D 1
78 A5-1
asiat. Tagelöhner
zur Zeit modern
best. Artikel
dt. Vorsilbe
N 6

Für alle, die sich noch etwas schwertun, ist hier das Lösungswort: **Diamant**
Wir wünschen noch viel Spaß beim Rätseln. P.S. Zu gewinnen gibt's garnischt.

Die Buchstaben der Felder 1–7 nennen das Lösungswort. Quelle: Deike-Verlag

Aktuelle Video-Hits

(Stand: Juli 1987)

1. **Hannah und ihre Schwestern**
2. **Tod eines Handlungsreisenden**
3. **Rote Küsse**
4. **Abendanzug**
5. **Macaroni**
6. **Paradies**
7. **52 Pick Up**
8. **Big trouble in little China**
9. **Hitcher – der Highwaykiller**

(zusammengestellt von den Film-Theater-Betrieben Georg Reiss GmbH, Kassel)

Leisuresoft

präsentiert die „hauseigene" Verkaufs-Hitparade!
(Stand: Juli 1987)

Plazierung	Titel	System
1.	Gunship	Commodore
2.	Leaderboard Executive	Commodore
3.	Arkanoid	Commodore/ Atari XL
4.	Micro Rhythm	Commodore
5.	Silent Service	Commodore/ Amiga
6.	Football Manager	Commodore/ C-16/Atari XL
7.	6-Hit-Pak	Commodore/ Schneider CPC
8.	Destroyer	Commodore/IBM
9.	World Games	Commodore/ Amiga
10.	Air Combat Emulator	C-16/+4
11.	Masterchess	Commodore/ C-16/Atari XL
12.	Winter Events	C-16
13.	Gauntlet (Teil 2)	Commodore
14.	Nemesis the Warlock	Commodore
15.	10th Frame	Commodore

c16chris

Stars on 33 – ASM-HORROR-SKOP

PLEASE TO MEET YOU

Steinbock (22.12.-20.1.)

Arme Steinböcke – für Sie gibt es in der nächsten Zeit wirklich nichts zu lachen! 22.12. – 27.12.: Diesen Monat geht es Ihnen an den Kragen! Unser Tip deshalb: Ziehen Sie lieber keine Hemden an! 28.12.-8.1.: Ihr Arzt setzt Sie auf Diät, also: Finger weg von Ihrer süßen Freundin! 9.1. – 12.1. Ihre Super-Braut mit der tollen Figur bescheinigt Ihnen, daß Sie mal wieder ein äußerst lieber Mann gewesen sind. Trotzdem sollte dies kein Grund sein, Ihre Schecks mit Liebmann zu unterschreiben. 13.1. – 20.1.: Ihr Computer-Freund behauptet, daß Sie im „Laden" absolut spitze sind – na, wer sagt's denn: Einen besseren Arbeitsplatz hätten Sie doch gar nicht finden können!

Stier (21.4. - 20.5.)

Warum denn in die Ferne schweifen – das Glück ist doch so nah! Na klar, Mensch, da liegt es doch, gleich neben Ihnen. Ein bißchen links, noch ein Stück, ja, ja, jetzt ... und – Mann, jetzt sindse draufgetreten! Na, nun machen Sie mal nicht so ein Gesicht, Sie scheinen in den nächsten Tagen die reinste Glückssträhne zu haben. In der Liebe: Ihre Frau läßt sich von Ihnen scheiden, und endlich können Sie Ihrer geschiedenen, von Ihnen vergötterten Schwiegermutter (rülps!) einen Antrag machen! Im Beruf: Ihr Chef wirft Sie raus, und nun liegen Sie auf der faulen Haut! Finanzen: Endlich haben Sie beim Poker mal nur 500 und nicht, wie üblich, 1000 Mark verloren! Na, also!

Jungfrau (24.8. - 23.9.)

Jungfrauen aller Länder, vereinigt Euch – es kommen schlechte Zeiten auf Euch zu! Vorsichtig sollte sein, wer die Venus als Deszendenten hat: Sie werden in nicht ferner Zukunft unter Umständen die längste Zeit Jungfrau gewesen sein (na, Sie wissen schon, warum!). Eine besonders eindringliche Warnung richten wir an Oswald Kloppmann in Wanne-Eickel: Am Abend des 24., noch bevor der Hahn zum dritten Mal gekräht hat, werden Sie ein Glas Bier über die Tastatur Ihres Computers kippen, das Programm stürzt ab, und Ihr erstes selbstgeschriebenes Computer-Horoskop ist zum Teufel. Macht aber auch nichts – wie es mit Ihnen weitergeht, erfahren Sie ja in der nächsten ASM!

Wassermann (21.1.-19.2.)

Röcke sind wieder „in". Deshalb empfehlen wir in diesem Monat die Super-Kollektion vom Rockpalast! Falls Ihr Arzt bei Ihnen Eisenmangel diagnostiziert, so kommen Sie ihm mit „Ketten"-Rauchen (mindestens 3 Zoll Durchmesser) zuvor. In der Monatsmitte wartet eine Liebes-Enttäuschung auf Sie. Ihr Partner läßt Sie sitzen; weil Sie so lange saßen. Dennoch werden Sie am Ende des Monats feststellen: „Ein Wassermann kommt immer an!" Was wieder einmal beweist: Also, nicht gleich aufgeben, wenn der Haussegen schief hängt. Deshalb denken Sie stets an den guten, alten Spruch: „Der Wassermann im Haus, erspart den Milchmann!"

Zwillinge (21.5 - 21.6.)

Daß Rache blind machen kann, wissen wir spätestens seit RAMBO. Also, widerstehen Sie dem Drang, jemanden auf Kosten Ihres eigenen Vorteils eins auszuwischen zu wollen. Holen Sie lieber tiefer Luft, und lassen Sie RAMBO in der Softothek, damit Sie und Ihr Partner sich besser auf UNIVITED, AUF WIEDERSEHEN MONTY oder STIFFLIP einstellen können. In der letzten Monatshälfte kündigt sich ein Liebesbote an. Keine Angst! Es handelt sich nicht um Freddie, Brigitte, Madonna, Roy Black oder Ronald Reagan! Lassen Sie sich überraschen! Und: Lassen Sie Ihr Glück nicht aus den Händen rieseln. Es gibt viele Neider, die Ihnen Ihre Dame des Herzens oder Ihre Adventures entreißen wollen.

Waage (24.9. - 23.10.)

Ihnen geht es in diesem Monat auch nicht besser als den anderen Sternzeichen (warum auch?). Beruf: Sie arbeiten mit Haken und Ösen, doch Reißverschlüsse zu produzieren, war ja eigentlich nie Ihr Ziel. Gesundheit: Ihr Arzt bringt Ihnen schonend bei, daß Ihre Verletzung ja kein Beinbruch sei, sondern lediglich ein doppelter Bänderriß! Liebe: Ihre Zukünftige erklärt Ihnen, daß sie Kinder sehr gern möge, doch leider wußten Sie bis zum Aufgebot nicht, daß Ihre Braut schon zwölf liebe Kleine mit in die Ehe bringen würde. Hobby: In Sachen Computer sind Sie auch nicht im Bilde. Unser Tip: Schalten Sie doch einfach mal den Monitor an!

Fische (20.2. - 20.3.)

„Tischlein, deck dich!" – „Fischlein, leck mich!". Frohe Kunde: Nachdem Sie nun endlich den Knüppel aus dem Sack gelassen und Ihrer Frau zu verstehen gegeben haben, daß Ihnen die ständigen Fischgerichte anläßlich des „Sonderverkaufs r(h)einlicher Schwimmtiere" allmählich zu „stinken" beginnen, präsentiert Ihnen Ihre Bessere Hälfte eine echte Alternative: Mitte des Monats kredenzt sie Ihnen ein Kalbssteak (Östrogen-Gehalt unter 50%), dazu frisches Gemüse (na, das „strahlt„ Sie doch nur so an!), Kroketten und Soße (der Marke „Macki-Spezial"). Mahlzeit (würg!)! Übrigens: Fritz Fischer, Norddeich, wird den Goldenen Hering erhalten für das fehlerfreie Aufsagen des allzeit beliebten Zungenbrechers „Fischers Fritze...". ASM gratuliert!

Krebs (22.6. - 22.7.)

Nachdem für Sie in letzter Zeit nicht gerade die Sonne geschienen hat, ist nun Ihre feuchtfröhliche Phase zu Ende. Eine Frau wird in Ihr Leben oder auf Ihre Füße treten, auf die Sie schon lange gewartet haben. Sie wird Sie dazu bringen, daß Anfeuchten der Kehle zu unterlassen und zukünftig nach strenger Diät zu leben (Die Sie sowieso schon lange nötig hätten, Sie Fettsack!). Beruflich werden Sie auch weiterhin hochsteigen, denn Sie werden den Auftrag bekommen, die Treppen eines Hochhauses zu putzen. Nur gesundheitlich wird nicht alles in Ordnung sein, denn nach dem Job werden Sie mit Sicherheit ein schmerzendes Kreuz haben.

Skorpion (24.10 - 22.11.)

Der typische Skorpion sollte sich folgende Ratschläge fest einprägen – vielleicht hilft's ja? Der Ehrgeiz treibt die Leute oft dazu, die niedrigsten Geschäfte auszuführen; so vollzieht sich das Klettern in derselben Haltung wie das Kriechen. Und: Niemand nimmt einen guten Rat, aber jeder nimmt Geld an. Folglich ist Geld besser als guter Rat, oder? Achten Sie in diesem Monat auch besonders auf die Relationen und Proportionen. Denn: Elefanten werden immer kleiner; Flöhe immer größer gezeichnet, als sie es in Wirklichkeit sind! Und: Geraten Sie auf keinen Fall in Panik, wenn's mit den Millionen momentan nicht so recht klappen will – Rothschild's Bankschalter haben geschlossen!

Widder (21.3. - 20.4)

Wid(d)erstehen Sie allen Versuchungen – die Zeit für große Veränderungen ist noch nicht gekommen! Vor allem die zwischen dem 21.3. und 26.3 Geborenen werden feststellen müssen, daß die Kohle für die Anschaffung des neuen Computers immer noch nicht reicht. Verlieren Sie aber nicht den Mut: In der zweiten Monatshälfte wartet ein freudiges Ereignis auf Sie (um Ihnen nicht die Überraschung zu verderben, wollen wir Ihnen aber lieber noch nichts Näheres verraten!). Auch beruflich geht's bergauf (unsere herzlichen Grüße von dieser Stelle aus an richten wir an Wilhelm Kellner, Großkrotzenburg, für die Beförderung zum Oberwilhelm, pardon -kellner!).

Löwe (23.7. - 23.8.)

Die im Zeichen des Löwen geboren wurden, sind starke Persönlichkeiten. Dynamik und Kraft reichen bis ins hohe Alter. Deshalb Tips für „ältere Semester": Heiraten Sie keine(n) junge Frau/Mann. Nicht die jeweilige Denk-Lebensweise, Mode-Erscheinung, Software-Trends, den Soldatenstand oder den Volkszähler verachten. Nicht rechthaberisch und starrköpfig sein (die Kinder und Enkel wollen Kohle sehen!); nicht habgierig werden; nicht viel reden, erst gar nicht von sich selbst. Nicht aufhören, allen diesen Regeln nachzuleben, aus der Befürchtung, es könnte einem unmöglich sein, sie zu befolgen! Man wird für jugendliche Schwächen Verständnis zeigen!

Schütze (23.11.-21.12.)

In der Liebe erwartet Sie eine harte Bewährungsprobe im Herbst. Schnappen Sie sich also Ihren Partner, und sorgen Sie in einem wunderbaren Urlaub für eine unerschütterliche Basis der Beziehung. Vielleicht mal einen kleinen Abstecher in die Stadt der Liebe machen? Leider ist der Urlaub nicht die größte finanzielle Belastung für Sie. Im Kartenspiel fehlt Ihnen das nötige Glück. Warum mußte auch einer Ihrer fiesen Familie einen Hand hinlegen, als Sie mit fünf Jokern genau das Gleiche vorhatten. Gesundheitlich haben Sie keine großen Probleme. Ihres Fußpilzes entledigen Sie sich einfach durch abpflücken. Vielleicht springt ja noch eine leckere Suppe dabei raus!

BEI ANRUF: WORT!

... so heißt unser neues Quiz, bei dem Software-Spezialisten zum Zuge kommen werden! Die „ASM-Competition“ geht wie folgt: Wir geben Euch sechs Spiele/Programme vor. Ihr schreibt uns, wenn Ihr teilnehmen möchtet eine Postkarte (ASM, Postfach 870, 3440 Eschwege), auf der folgendes stehen muß: Absender (deutlich), Name des Spiels, Telefon-Nummer, unter der wir den Mitspieler anrufen können, sowie die Uhrzeit, wann's dem „Probanten“ genehm ist, befragt zu werden. Unter allen Einsendern zu den untenstehenden Themen werden wir je einen ziehen, diesen dann anrufen und eine Frage stellen. Er/Sie hat dann genau 1 Minute Zeit, um zu antworten. Der Lohn: Software nach Wahl!

Wir suchen Spezialisten zu den Themen:

AR KANOID · MUR DER ON THE MISSISSIPPI · STAR GLIDER · JACK THE NIPPER · TASS TIMES und EVER YONE'S A WALLY.

Leisuresoft

Spendiert die Software nach Wahl (bis zum Wert von 80 DM). Wir bedanken uns schon jetzt für die freundliche Unterstützung der Dortmunder Company!

Das sind die heißesten Leinwand-Knüller im Monat Juli!

PLATOON
Das erste Opfer des Krieges ist die Unschuld

Wir danken für die freundliche Unterstützung der Filmtheaterbetriebe Georg Reiss GmbH, Kassel/Mainz/Worms/München/Konstanz/Auto-Kino Hannover-Messe.

1. Platoon
2. Archie und Harry – Sie können's nicht lassen
3. Over the top
4. Eis am Stiel 7. Teil – Verliebte Jungs
5. Gottes vergessene Kinder
6. Die schwarze Witwe
7. Auf der Suche nach dem goldenen Kind
8. Der Profi 2
9. Stand by me – Geheimnis eines Sommers
10. Der kleine Horrorladen

1

Liebe Leute, nebenan seht Ihr Manfred Kleimann mit einem Sinclair-C 5. Das ist eine Art „batteriebetriebener Tretroller mit Chassis“, und das „starke Stück“ gibt's zu gewinnen. Um an unserer großen ASM-Verlosung teilnehmen zu können, müßt Ihr „Märkchen“ sammeln, und zwar insgesamt vier Stück. Das erste seht Ihr links, das letzte befindet sich in Ausgabe 12/87.

Einsendeschluß ist der 24.12.87. Klebt die vier Märkchen dann auf eine Postkarte, und ab damit an den Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Aber damit nicht genug! Außer dem Sinclair-C5 gibt's noch **5 x einen Commodore 64** und **15 Programme nach Wahl.** Also, nix wie ran und schnibbeln!

OCEAN's neuer Super-Hit!

Programm: Wizball, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, **Bezugsquelle:** u.a. Leisuresoft, Dortmund.

Ein weiterer Beweis für das Faktum, daß sich **OCEAN-Software** von seiner Flop-Phase erholt hat, ist **WIZBALL**, das neue Programm von 'Sensible Software', den Machern von *Parallax*. Viele werden sagen, daß ich übertreibe, aber ich halte WIZBALL für eines der besten Programme, die je für den C-64 geschrieben wurden. Doch ich will von vorne beginnen. Die Hintergrundstory ist zwar im Grunde genommen mal wieder nach Schema F gestrickt: Eine böse Macht hat Wizland, in dem der Zauberer Wiz und seine Katze leben, sämtliche Farben gestohlen (was sich die Leute so alles einfallen lassen, wenn der Tag lang ist ....). Diese gilt es selbstverständlich zurückzubekommen.

Zu diesem Zweck steuert man als Zauberer Wiz den 'Wizball', nach dem das Programm benannt ist, und dessen treuen Diener Catelite. Wenn man die Titelmusik von Martin Galway, der einmal mehr sein Können bewiesen hat, und die sehr guten Farbeffekte lange genug genossen hat, geht es zu Werke. Farben soll man beschaffen! Wie das? Im Grunde genommen ist das ganz einfach! Man muß sich in jeder der drei Landschaftsebenen, von denen jede eine 'Grundfarbe' (Rot, Grün, Blau) zugewiesen bekommen hat, genug Farbe besorgen, um einen unterhalb des Bildschirm befindlichen Kessel zu füllen. Sobald dies erfolgt ist, kann man eine kleine Bonussequenz spielen, danach Wiz beim 'Zaubern' der Farbe zusehen und dann ... die nächste Farbe besorgen. Klingt einfach, oder?

Nun ja, es gibt auch hier ein paar klitzekleine Häkchen. Der erste kleine Haken dürfte wohl die zu Beginn des Spiels extrem vertrackte Steuerung des Wizball sein, der in hohen Bögen durch die Landschaft springt und nicht sehr einfach unter Kontrolle zu bringen ist. Diesem kann aber glücklicherweise abgeholfen werden und zwar, indem man die aus manchen abgeschossenen Monstern (oho, gleich zwei neue Spielelemente!) entstehenden 'Perlen' aufsammelt, was wiederum einen sich auf einer Leiste befindliche Zeiger aktiviert. Wenn man nun also eine Perle aufgenommen hat, kann man eine bessere Steuerungsart aktivieren, bei einer weiteren Perle hat die Steuerung des Wizball ihr Optimum erreicht. Für eine bessere Waffe braucht es schon zwei Perlen, für 'Catelite' drei ('Catelite' wird unbedingt benötigt!), für einen 'Feuerwerfer' (ja, es liegt eine deutsche Anleitung bei!) vier, für einen 'Streuschuß' fünf, für eine Bombe sechs, und last but not least für einen Schutzschild sieben solcher Perlen.

Mit entsprechender Bewaffnung kann man nun auch den angreifenden Horden von Sprites besser begegnen und, falls man noch einen zweiten Spieler zur Hand hat (man kann mit bis zu vier Spieler spielen, allerdings nicht gleichzeitig), wird das Spiel zu einem großen Vergnügen. Auf Teamwork ist man im 'Team'-Modus allerdings angewiesen, da Catelite die aus einer 'Alien'-Rasse beim Abschuß entstehenden Farbtropfen (es gibt allerdings auch noch andere Tropfen, wie z.B. ein Tropfen, der beim Auffangen einen Extra-Wizball spendiert) fangen muß (man kann allerdings auch sehr gut alleine spielen). Hat man genug Farbe aufgefangen (in späteren Levels wird sogar das Mischen aus den Grundfarben nötig, was der Computer uns allerdings abnimmt), so erfolgt wie gesagt die Bonus-Runde, der große Farbenzauber und der nächste Level. Wahn!

Zur Bewertung: Die Grafik ist extrem gut und hat durch ihre gelungenen Animationssequenzen und die rassigen Hintergrundgrafiken, die butterweich scrollen und die teilweise verzwickt zu programmierende Farbeffekte, ihre 11 Punkte redlich verdient. Ebensolches ist zum Sound zu sagen. Martin Galway hat wieder sämtliche Register des SID gezogen und benutzt die Filter ebenso wie seine üblichen Pulsweitenmodulationen, seine Arpeggios und alles andere, was man an Galway schon immer geschätzt hat. Die Melodie, die beim Eintragen in die Highscoreliste ertönt (die hört man allerdings erst, wenn man etwas Spielerfahrung hat; das spornt an!) steht meines Erachtens mit den Kompositionen Rob Hubbards auf einem Niveau. Das gibt ebenfalls 11 Punkte! Der Spielablauf weicht erfrischend von vielen Programmen dieser Tage ab und wird ebenfalls reich belohnt. Viele Feinheiten (Bonustropfen, z.B.) und Möglichkeiten machen das Programm auch längerfristig interessant. Die Motivation ist aufgrund meines ständigen Blackouts im vierten Level extrem hoch. 'Wizball' ist ein Programm, für das es sich zu sparen lohnt, denn auch für seinen (stolzen?) Preis bietet es einen wirkliche Gegenwert. WIZBALL ist in jeder Hinsicht ein 'zauberhaftes' Programm!

Ulrich Mühl

Grafik	11
Sound	11
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Nichts für meine Augen!

Programm: Survivors, **System:** MSX 32/64K, Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, London.

Vor etwa einem halben Jahr erschien von **ATLANTIS** ein Spectrum-Spielchen mit Namen **SURVIVORS.** Nun liegt mir die MSX-Fassung vor, die ich nun für Euch beschreiben möchte! Stellt Euch einmal folgendes vor: „Wir befinden uns im Jahr 2087; die Welt ist einer nuklearen Katastrophe anheimgefallen. Eure Mission lautet: Führt ein Droiden-Team von Spezialisten durch sieben Level und teleportiert Tausende von eingeschlossenen Menschen an die Erdoberfläche!" Hört sich – wie immer – recht gut an. Doch: Was verbirgt sich hinter dieser Mission, wie sie in der Anleitung zu lesen war? Antwort: Ein neues *Boulder Dash*-Spielchen! Wer hätte das vermutet? Ich jedenfalls nicht. Also, um meiner Pflicht zu genügen, setze ich mich an den MSX und steuere so auf mich los. Zur Auswahl stehen mir drei Droiden, die per Feuerknopf-Druck wechseln kann. Droid 1 gräbt und buddelt, Droid 2 ist fürs Teleportieren zuständig, während Droid Nummer 3 Steine anbohren kann. Nun, im großen und ganzen erinnert das Spielchen an BOULDER DASH. Die Varianten im Programm sind nett, aber unnötig. Wer für seinen MSX schon ein Boulder Dash Game hat, der sollte lieber bei demselben bleiben. Das wohl Übelste an SURVIVORS ist – neben dem etwas unpassenden Titel – das Scrolling. Solch ein Ruckeln hab' ich meinen Lebtag noch nicht gesehen. Die Bilder werden wie in einem „Dia-Projektor" bewegt (übertrieben ausgedrückt), und die Farben sind dermaßen grell, so daß beide Faktoren bei mir bereits nach einigen Sekunden Sehstörungen bewirkt haben! „Nichts für meine Augen!", dachte ich bei mir. Wohl dem, der dies auszuhalten vermag! Trotz des günstigen Preises ist SURVIVORS ein flopverdächtiges Spiel! *M.K.*

Grafik	2	Spielablauf	2
Sound	2	Preis/Leistung	3

Spiel mit zwei Gesichtern

Programm: Amaurote, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** ca.15 DM, **Hersteller:** Mastertronic, Soest, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Neu von **MASTERTRONIC** ist das Programm **AMAUROTE,** das es für den C-64, den Spectrum und den Schneider gibt. Befaßt habe ich mich mit der C-64-Fassung, die Schneider-Version, die in puncto Grafik wegen des 3D-Effektes wesentlich besser ist, habe ich kurz gesichtet, die Spectrum-Fassung lag leider nicht vor. Los geht's! Die Hintergrundgeschichte ist bei allen drei Fassungen dieselbe, und die geht so: Die schöne Stadt Amaurote ist eines Tages aus heiterem Himmel von einer unsäglichen Insektenplage befallen worden. Selbstverständlich sind besagte Insekten in Sachen Größe ihren irdischen Ebenbildern etwas überlegen (so ca. um das 100 bis 1000-fache). Daß es die Aufgabe des Spielers ist, die Stadt von dieser Plage zu befreien, dürfte somit wohl klar sein. Zu diesem Zweck steht einem der Arachnus-4-Panzerwagen mit der modernsten Radaranlage zur Verfügung. Dieser (im 64-er-Programm) recht merkwürdig aussehende 'Wagen' (wieso denn 'Wagen', das Ding hat doch Beine?) verfügt zudem über sogenannte 'Springbomben' und ein Funkgerät.

Zu Beginn des Spiels befindet man sich mit dem Arachnus auf einer 'Übersichtskarte' der Stadt Amaurote, die in 25 Bezirke eingeteilt ist. In jedem dieser Bezirke findet man (sofern man nicht nach zwei Bezirken die Lust verliert, wie es mir erging) eine Insektenkönigin sowie einige andere Insekten. Wenn man nun einen Sektor angewählt hat, so geschah bei mir ständig folgendes: Ich stellte den Radar so ein, daß er mir den Weg zur Königin wies, fand diese schließlich, ohne auch nur ein einziges Mal von irgend etwas behelligt worden zu sein, forderte per Funkgerät eine 'Supa Bomb' an (kostet, wie auch die Reparatur des Arachnus, Geld), jagte die Königin in die Luft, vernichtete die restlichen Insekten, und , der erste Stadtbezirk war gesäubert ... problemlos. Genau dasselbe geschah auch im zweiten Stadtbezirk, danach hatte ich dann keine Lust mehr, so daß die Bewertung unaufhaltsam naht:

Grafik: C-64-Version: Hier findet man mal wieder eine gut durchstrukturierte Pseudo-3D-Grafik mit vielen netten Details. Das Scrolling ist zwar nicht butterweich, aber gleichmäßig und flackerfrei. Die Sprites: Lieber Programmierer, die Sprites heißen nicht Sprites, weil man 'spritesen' (=spreizen) kann, dies sollte in Programmen von 1987 wirklich nicht mehr vorkommen, da es mehr als unnötig ist! Ansonsten gehen die Dinger aber (na,ja, viele sind es ja auch nicht gerade). Sound: Die Musik stammt von David Whittaker, ist zwar etwas kurz, aber ziemlich gut (drei verschiedene Stücke und zwei kurze 'Kommentar'-Musiken (Level geschafft und 'Game over'). Spielablauf: Nun ja, viel ist nicht festzustellen. Motivation: Wie gesagt, nach zwei Leveln war Sense, und nicht etwa, weil das Programm zu schwierig war. Preis/Leistung: Für sein Geld bekommt man eine gute Grafik und einen ebensolchen Sound, allerdings erhält man kein besonderes Spiel, was wohl auch an der nicht perfekt gelösten Steuerung (bei einem Lenkimpuls bewegt sich der Arachnus gleich ein ganzes Stück weiter) liegt. Das Programm ist ein weiterer Fall für die Statistik 'Programme, die grafisch und vom Sound her ausgereift sind, aber spielerisch nichts hergeben', in der sich auch schon *Dogfight 2187* und einige andere Programme befinden.

So spiele ich für meinen Teil lieber Programme, die zwar grafisch nicht so seht ausgereift sind, sich dafür aber echt gut spielen lassen, wie z.B. das uralte *Mario Bros. von Nintendo,* oder *M.U.L.E. von Electronic Arts.* Trotz des guten Äußeren: Amaurote ist nicht für die private Spielesammlung zu empfehlen! An dieser Stelle nocheinmal was zur Schneider Version: Sie ist vom Aufbau der Grafik vollkommen anders gestaltet als die 64-er-Version, da sie über eine 3D-Grafik(!) verfügt und sich insofern auch etwas anders spielt. Es ist möglich, daß man Amaurote anders empfindet als ich, und deshalb: Ansehen kostet ja nichts! *uli*

C-64/Schneider

Grafik	**8/9**
Sound	**8/9**
Spielablauf	**2**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**7**

Budget-Ballerei für den ST

Programm: Sky Fighter, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts.

Sogenannte Billigsoftware hat bei mir nur selten einen guten Eindruck hinterlassen. Da macht **SKY FIGHTER** von **RAINBOW ARTS** für den Atari ST leider keine Ausnahme. Das beste an diesem Shoot 'em up-Game ist noch die Anleitung (in deutsch), die wirklich lesenswert ist (impliziert in die Anleitung ist ein Wettbewerb um „die beste Story" zum Spiel). Das Game selbst hält kaum, was die Aufmachung verspricht. Man muß mit dem obligatorischen Raumschiff in neun Leveln rumfliegen, Feinde abschießen (per Bombe oder Bordkanone) bzw. die im neunten Level befindliche Energiezentraleinheit mit der Luftmine zerstören. Außerdem müssen Sie die feindlichen Hangars ausspionieren und auf Ihren Treibstoffvorrat achten, der durch den Abschuß bestimmter Gebäude wieder aufgefüllt wird.

Das, was sich den Blicken des Betrachter auf dem Bildschirm darbietet, hätte man genausogut auf dem C-64 darstellen können. Das zu steuernde Raumschiff bewegt sich ruckartig nach links oder rechts. Der gesamte Ablauf ist sehr langsam, wenn auch die Anforderungen an die Präzision des Spielers höher sind als bei vergleichbaren Games. Vielleicht kommt gerade deswegen nicht so die richtige „Action" rüber. Auch die Grafik schöpft die Möglichkeiten des großen Atari nicht aus. Allenfalls der Sound zum Titelbild ist als Positivum noch zu erwähnen. Mir wurde SKY FIGHTER jedenfalls schnell langweilig. Wer ein gutes „Ballerspiel" für seinen ST sucht, sollte lieber ein paar Mark drauflegen und sich ein Game wie *GOLDRUNNER* anschaffen. *Martina Strack*

Grafik	**6**
Sound:	**7**
Spielablauf	**5**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**6**

JETZT AUCH FÜR COMPUTER

MASK™

Der Kampf tobt weiter! Mach Dich auf mit den Truppen von MASK unter der kompetenten Führung des überragenden Strategisten Matt Trakker zur Bekämpfung der bösen und trügerischen VENOM, die es auf Weltherrschaft abgesehen haben. Jetzt brauchst Du nicht mehr tatenlos zuzusehen, wie der schreckliche Mayhem und seine Verschwörer Unheil anrichten. Jetzt endlich hast Du die Chance, all Deine List und deine Fertigkeiten einzusetzen, um den wohl größten Verbrecher zu vernichten, den die Erde je gesehen oder erdichtet hat. Dieser klassische Konflikt zwischen den Mächten des Guten und des Bösen wird hier mit einem Sinn für Realismus und echte Spannung dargestellt, der eine direkte Inspiration von den berühmtesten Superhelden und Superbösen offenbart. Sicher, es gibt großartige Abenteuer, es gibt großartige Kämpfe, aber nichts kann sich mit MASK messen!

GREMLIN

CBM64/128 - Amstrad KASSETTE DISKETTE
Spectrum 48/128K KASSETTE

Gremlin Graphics Software Ltd, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS Tel: 0742 753423

Kein Master Blaster!

Programm: Eagles, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 40 DM (Disk.), **Hersteller:** Hewson, England.

Da ist er also nun, der Nachfolger von *Uridium* ! Alle ballerhungrigen Joystickartisten dürften schon seit langem sehnsüchtig auf dieses Spiel warten, und siehe da, **HEWSON** bringt ein Programm namens **EAGLES** auf den Markt und deklariert es als die legitime Fortsetzung des Shoot-em-up Klassikers.
Was soll man zur Spielhandlung sagen? Das Spiel findet im Jahr 2048 statt. Seit nunmehr 300 Jahren herrscht Krieg (warum eigentlich immer Krieg?), und als Spieler fliegt man mit einem Kampfjäger, der einer futuristischen F-15 ähnlich sieht, durch die Gegend. Abgeschossen werden muß natürlich alles, was sich bewegt, denn es gibt mal wieder feindliche Aliens in Massen. Ab und zu erscheinen auch Androiden, die man sammeln und auf der Planetenoberfläche ablegen muß, um in ein Bonuslevel zu kommen, und damit hat's sich schon. Der Bildschirm ist zweigeteilt, so daß zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander (oder miteinander) kämpfen können. Das Ganze scrollt dabei rasend schnell nach links oder rechts, wobei die Grafik wirklich vom Allerfeinsten ist. Die Planetenoberfläche ist detailliert und abwechslungsreich, die Farbwahl ist geschickt und macht die Landschaft realistisch. Zudem sind alle Sprites herrlich animiert und schonen damit die Augen. Dreht man seinen Fighter zum Beispiel um, so kann man die Drehung in jedem einzelnen Zwischenschritt bewundern. Programmtechnisch haben die beiden dänischen Programmierer Per Madsen und Bo Nielsen also einiges auf die Beine gestellt! Aber was soll man von einem Spiel halten, das zwar technisch perfekt ist, bei dem sich aber effektiv nichts tut? Sie haben richtig gelesen, EAGLES ist total langweilig! Zwar tauchen massig Feinde auf, aber es bedarf keinerlei Geschicklichkeit, um sie ins Jenseits zu befördern. Denn entweder man schießt sie ab, oder sie fliegen ganz einfach durch den Kampfjäger durch, bis dieser sich irgendwann einmal in seine Bestandteile auflöst. Der Bildschirm scrollt einfach viel zu schnell und macht das Game zu einem Glücksspiel, bei dem man einfach nur stupide durch die Gegend fliegt und wartet, bis das erlösende „Game over" erscheint. Viel mehr ist zu dem Programm nicht zu sagen, denn es ändern sich lediglich noch die Form und die Zahl der Gegner, ohne daß das Spiel dabei interessanter würde.

EAGLES soll also der Nachfolger von *Uridium* sein? Ich glaube, HEWSON sollte vielleicht noch einen Versuch starten, bevor man mit solchen Sprüchen an die Öffentlichkeit tritt. Am ehesten hat mich noch der Sound an *Uridium* erinnert, denn der ist bei EAGLES reichlich vorhanden und wirklich gut. Aber der Rest... *philipp*

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	5

„Leicht und cross"

Programm: Metrocross, **System:** Atari ST, C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** Atari ST ca. 75 Mark; C-64/Schneider ca. 35 Mark (Kass.), ca. 49 Mark (Disk.); Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Namco/U.S. Gold, England, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

METROCROSS aus dem Hause **NAMCO/U.S. GOLD** ist die Adaption eines schon in der Spielhalle sehr beliebten und erfolgreichen Programms im *Trailblazer*-Stil. Sie steuern bei diesem Spiel einen Läufer über einen sich quer über den Bildschirm ziehenden Parcours, der aus verschiedenfarbigen Quadraten besteht. Ich habe mir für Sie die Atari-ST-Version angesehen.
Er hat es wirklich nicht leicht, unser kleiner Athlet, denn zahlreiche Erschwernisse sorgen dafür, daß das Erreichen des jeweiligen Streckenabschnitts innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu einer harten Nuß wird. So gilt es vor allem, den grünen Feldern auszuweichen, denn diese bremsen das Tempo unseres Sprinters erheblich ab. Originell sind die als rollende Coca-Cola-Dosen dargestellten Hindernisse, die unbedingt übersprungen werden sollten, da ansonsten wertvolle Sekunden bei der Hetzjagd verloren gehen. Blaue Felder sind ebenfalls zu umgehen; hierbei handelt es sich nämlich um Wasserlöcher, die dem Läufer zwar Abkühlung verschaffen mögen, ihn aber auf seinem Weg zum Ziel ebenfalls einige Sekunden kosten. Verschiedenfarbige, flach auf dem Boden liegende Dosen haben ihre ganz besondere Bewandtnis: Grüne Dosen verdoppeln bei Berührung das Tempo, Blaue Dosen bringen Bonuspunkte, wenn sie fortgetreten werden, und halten die Uhr für zwei Sekunden an, wenn man daraufspringt.
Ganz besonders unangenehm sind die kleinen grünen Ratten; sie verbeißen sich in der Schulter des Läufers und sind so leicht nicht wieder loszuwerden. Bestes Rezept dagegen ist, ihnen auszuweichen oder sie zu überspringen. Nützlich sind die Skateboards, die an verschiedenen Stellen des Kurses zu einem kleinen Trip einladen. Wenn Sie solch ein Ding besteigen, werden Sie mit einem „Affenzahn" durch die Gegend sausen und so natürlich Ihrem Ziel erheblich schneller entgegenkommen. Auch nicht zu verachten sind die Sprungbretter, die (wenn Sie beim Betreten im richtigen Moment den Feuerknopf drücken) Sie ein ganzes Stück weit durch die Luft katapultieren.
Die Grafiken des Programms wie auch die Animation sind zufriedenstellend bis gut, gleiches gilt für den Sound. Ein wenig hat es mich gestört, daß ich schon nach einigen Versuchen in das sechste Level vorstoßen konnte; doch da war dann aber auch regelmäßig das Ende meines Rennens erreicht, und das läßt ja immerhin noch hoffen auf die Dinge, die da noch kommen werden. Wie auch immer, METROCROSS ist rasant, lustig und unterhaltsam – aber auch nicht ganz billig. Wer sich also für das Spiel interessiert, sollte es sich vor dem Kauf erst einmal ansehen.

Bernd Zimmermann

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Auf Tauchstation

Programm: Hydrofool, **System:** Spectrum 48/128/+2, Schneider CPC, **Preis:** ca. 26 Mark (Sp); etwa 32 Mark (Schn), **Hersteller:** Faster Than Light, Carter Follis Group of Companies, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ

„Sweevo", sagte der freundliche alte Roboter, indem er mit seinen metallischen Zähnen knirschte, „ich hatte dich nicht so schnell zurückerwartet. Darum geh, und säubere das DEATHBOWL!". Widerwillig griff Sweevo nach seinem Exemplar von DER AQUARIENHALTER IM STERNREICH und las: „Das Deathbowl, das riesige Planetenaquarium, ist heute so verschmutzt, daß es nur noch eine einzige Lösung gibt: es ganz zu leeren, indem alle vier Hauptstöpsel herausgezogen werden. Jeder Stöpsel wird von Spezialgegenständen bedient, die auf Bodenplatten um das Becken herum zu finden sind. Diese Gegenstände können einfach herumliegen, obgleich sie bewacht sind, oder sie können auch Teil eines Bewohners sein, der daher auszuschalten ist. Glücklicherweise sind Waffen mit (beschränkter) Munition reichlich zu finden".
Sweevo? Na klar, den kennen Sie doch aus SWEEVO'S WORLD und SWEEVO'S WHIRLED. Nun hat **FASTER THAN LIGHT,** ein Label von **GARGOYLE GAMES**, einen Nachfolger herausgebracht: **HYDROFOOL** (zu Deutsch: Wassernarr). Mir haben die ersten beiden Abenteuer von Sweevo gut gefallen *(Sweevo's whirled* ist nur die 128K-Version von *Sweevo's world!)* und war deshalb auf den „zweiten Teil" gespannt. Auf der Hülle wird schon eine besondere Grafikdarstellung angezeigt. „HYDROMATION" nennt sie sich, und von ihr verspricht sich FTL eine Menge. Nach dem Laden des Programmes ertönt eine Melodie, die ich doch irgendwoher kenne – Richtig, genau der gleiche Sound wurde schon bei dem Vorgänger benutzt. Das war schon die erste Enttäuschung (aber nicht die letzte). Auch der Menüaufbau ist der gleiche: Mit den Zahlentasten wird die Kontrollart ausgewählt, und mit den Tasten A, B, C, D sucht man sich das Anfangslevel aus.
Nun sieht man einen Taucher in die Mitte des Bildschirms schwimmen, wo er von einem Strudel angezogen wird. Schwupps! Schon befindet man sich mitten im Spiel. (Der Vorspann ist zwar recht originell, aber auch in *Sweevo's World* gab es einen Vorspann). Die Grafik ist (mal wieder) in 3D gestaltet, aber das ist ja schon nichts Ungewöhnliches mehr. Sweevo ist gut animiert – aus seinem Tauchanzug steigen in regelmäßigen Abständen Luftblasen nach oben. Wenn Sweevo Sie aus seinem Taucheranzug anschaut, möchte man fast glauben, daß sich ein Skelett in demselben befindet, denn sein Gesicht sieht wie ein Totenschädel aus ...

Nun, die Aufgabe von Sweevo ist nicht gerade einfach: Zuerst wird man Schwierigkeiten mit der Steuerung bekommen, denn Sweevo schwebt gewissermaßen über den Dingen, und so schwimmt er schnell gegen ein Hindernis. Zum Glück kann man sich nach seinem Schatten auf dem Boden orientieren. Hat man sich damit erst einmal abgefunden, tauchen die Gegner auf: Übergroße Fische (aber was für welche!), Schlingpflanzen (igitt) und Seepferdchen, die aus dem Boden herauskommen und wieder in der Versenkung verschwinden. Die Fische verfolgen Sweevo sogar durch mehrere Bilder hinweg! Hoffentlich hat Sweevo genug Luft! Luft wird er eigentlich nicht benötigen, aber stattdessen braucht er Öl, damit er nicht rostet (Metall oxidiert gerne im Wasser). Also immer schön nach Ölkännchen Ausschau halten, es gibt genug davon. Da das Aquarium aus mehreren Etagen besteht, kann man sich mittels Luftblasen „liften" lassen. Aber vorsichtig – man kann so auch zum Hauptmenü kommen (was einem GAME OVER gleichkommt)!

Na ja, der Spielablauf ähnelt dem des Vorgängers, es kommt schnell der Vedacht auf, daß hier faule Programmierer am Werk waren, denn nur die Grafik hat sich verändert! Spielablauf, Sound, Zwischenszenen und das Menü sind vollkommen identisch. Das gibt mindestens 4 Punkte Abzug bei der Bewertung Spielablauf und Motivation. Wer also *Sweevo's World* besitzt oder schon einmal gespielt hat, der braucht sich HYDROFOOL nicht zu kaufen, denn wozu braucht man ein Spiel zweimal? Schade, ich habe mehr von GARGOYLE GAMES erwartet!

Stefan Swiergiel

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	8

„Ruhige Kugel"

Programm: Rasterscan, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Soest, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser; (Spectrum-Version: u.a. bei T.S. Datensysteme, Nürnberg).
„Kugel-Spiele" sind momentan wirklich „in". Seit den Tagen von *Action Reflex* versuchten sich viele Hersteller an den Spielen mit fliegenden, rollenden und feuernden Rundkörpern. Man denke nur an das phantastische *Impossaball* oder an die neueren Produktionen *Kinetik* und *Wizball!* Nun hat auch **MASTERTRONIC** ein Spielchen auf der Pfanne, das im Gegensatz zu den oben genannten etwas billiger ist – und das in doppelter Hinsicht: Preis & Qualität. **RASTERSCAN** ist die Bezeichnung für ein sogenanntes „Action-Adventure", Original-Ton Mastertronic, bei dem es keine Text-Eingabe gibt. Desweiteren werden alle Räume, Objekte, Hinweise und Kniffel-Aufgaben grafisch dargestellt. Zum Spiel: Es gilt, das ziemlich ramponierte Mutterschiff (Rasterscan) wieder instandzusetzen. Dabei hilft ein kleiner Roboter, namens M.S.B.! Dieser ist in seiner Form eine Art Drahtgeflecht, das zu einer Kugel geschweißt wurde. Durchsichtig, wie er ist, läßt er weder Extremitäten noch Hirn erkennen – und eben genau so verhält er sich. Sie suchen nun mit ihm verschiedene Screens auf, um die notwendigen Teile zur Reparatur von Rasterscan einzusammeln. Dabei rate ich Ihnen, nicht nur den Scanner (Hilfsanzeige) genauestens zu beobachten, sondern sich vor allem schnellstens mit der etwas schwergängigen Stick-Steuerung vertraut zu machen! Danach können Sie's wagen, Gegenstände durch M.S.B. zum Mutterschiff teleportieren zu lassen. Unsere „ruhige Kugel" kann ebenso knifflige Codes knacken, die ihm den Weg durch verschiedene Sperren frei machen. Hinter riesigen Händen, überdimensionalen Schraubenschlüsseln und schier unendlich langen Tunneln verbergen sich die vielen Einzelteile, die es zu ergattern gilt. Der übliche Firlefanz (Anzeigen, Displays, Monitore, weitere Anzeigen...) hat auch bei RASTERSCAN seine Heimat gefunden. Für meinen Geschmack sind die Story, der Spielablauf und die Ausführung nicht gerade berauschend. Möchte wissen – und hoffen –, daß man bitte sehr bald wieder Software erstellt, die einfallsreicher, interessanter und origineller (im wahrsten Sinne der Bedeutung!) ist. Dieser „Aufruf" ist nicht nur an Mastertronic adressiert. Denn: Langeweile ist tödlich – für alle Beteiligten! *Manfred Kleimann*

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	2
Preis/Leistung	5

HOTLINE

TOP 30 im Aug./Sept.

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	1	Leviathan	C-64/Schneider/Spectrum/ST	English Software
2	9	Auf Wiedersehen Monty	C-64/Spectrum 48/128/Schneider	Gremlin Graphics
3	–	Enduro Racer	C-64/Spectrum	Activision
4	14	Arkanoid	C-64/ST/Spectrum/Schneider	Imagine
5	4	Now Games 4	C-64/Spectrum/Schneider	Virgin Games
6	–	BMX Simulator	C-64/Spectrum	Code Masters
7	5	Mercenary	C-64/Atari XL/ST/Schneider/Spec.	Novagen
8	21	Thrust II	Spectrum/Schneider/C-16	Firebird
9	8	Feud	Spectrum/Schneider/C-64	Bulldog/Mastertronic
10	–	Prohibition	Atari ST/Schneider	Infogames
11	24	Rana Rama	Spectrum/C-64/Schneider	Hewson Consultants
12	25	World Games	C-64/Amiga/ST/IBM/Spectrum	Epyx
13	10	Krakout	C-64/Spectrum	Gremlin Graphics
14	–	Six Pack	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
15	–	Barbarian	Schneider/C-64/Spectrum	Palace Software
16	–	Head over Heels	Spectrum/Schneider/C-64	Ocean
17	–	Gunrunner	Spectrum	Hewson Consultants
18	–	Wizball	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
19	16	Paperboy	C-64/Spectrum/Schneider/C-16	Elite
20	–	Saboteur II	Schneider/Spectrum	Durell
21	13	Leaderboard	C-64/XL/ST/Amiga/Spectrum/IBM	Epyx
22	–	I, Ball	Spectrum/C-64	Firebird
23	15	10th Frame	C-64/ST/Spectrum/Schneider	Access
24	7	Ollie and Lissa	C-64/Spectrum/Schneider	Firebird
25	20	Bomb Jack II	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
26	–	Milk Race	C-64/Spectrum/Schneider	Mastertronic
27	6	Gauntlet	C-64/Schneider/Amiga	U.S. Gold
28	–	Wonder Boy	C-64	Activision
29	26	Nether Earth	C-64/Spectrum/Schneider	Argus Press
30	–	Vampire	Spectrum/C-64	Code Masters

Top Ten/C-64

1 Leviathan	English Software
2 Auf Wiedersehen Monty	Gremlin
3 Enduro Racer	Activision
4 Arkanoid	Imagine
5 BMX Simulator	Code Masters
6 Wizball	Ocean
7 Krakout	Gremlin
8 Six Pack	Elite
9 Now Games 4	Virgin Games
10 Short Circuit	Ocean

Top Ten/Spectrum

1 Auf Wiedersehen Monty	Gremlin
2 World Games	Epyx
3 Feud	Bulldog
4 Leaderboard	Epyx
5 Enduro Racer	Activision
6 Now Games 4	Virgin
7 I, Ball	Firebird
8 Gun Runner	Hewson
9 Arkanoid	Imagine
10 Rana Rama	Hewson

Einen gewaltigen Sprung nach oben machten die ENDURO RACER!

Konnte auch diesmal die Spitzen-Position halten – LEVIATHAN

Top Ten/Schneider

1 Mercenary	Novagen
2 Prohibition	Infogrammes
3 Leviathan	English-Software
4 Feud	Bulldog
5 Auf Wiedersehen Monty	Gremlin
6 Saboteur II	Durell
7 Thrust II	Firebird
8 Starglider	Rainbird
9 Sky Runner	Cascade
10 Gauntlet.	U.S. Gold

Top Ten/ATARI

1 Mercenary	Novagen
2 Spindizzy	Electric Dreams
3 Leaderboard	Epyx
4 Los Angeles Swat	Mastertronic
5 Sky Runner	Cascade
6 Trivial Pursuit	Domark
7 Trailblazer	Gremlin
8 Ninja	Mastertronic
9 Despatch Rider	Mastertronic
10 Footballer of. t. Year	Gremlin

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag

Die Thronfolger

DER ELITE-ERBE Cholo
3. Weltkrieg: Die Einwohner von Cholo flüchteten in Bunker, um die Verteidigung der Stadt den Droids zu überlassen. Niemand durfte heraus – deshalb wurden die Bunker versiegelt. Jetzt ist der Krieg beendet, aber die Menschen sitzen in der Falle! Die Droids haben die Siegel nicht bemerkt!
Es gibt nur einen einzigen Weg, das Siegel zu entfernen. Und den zu finden – das kann dauern.

C-64/CPC	Cassette	DM 44,95*
C-64/CPC	Diskette	DM 59,95*

* unverbdl. Preisempfehlung

DER PAWN- NACHFOLGER GUILD OF THIEVES
Um in die Gilde der Diebe, eine Elite-Truppe der Unterwelt, aufgenommen zu werden, müssen Sie eine Mutprobe bestehen: Ein Schatz soll von einer Insel gestohlen werden. Schwierigkeiten und Gefahren pflastern den Weg. Das Abenteuer kann beginnen!

Amiga	Diskette	DM 79,95*
C-64/Atari	Diskette	DM 59,95*
CPC/IBM	Diskette	DM 69,95*

* unverbdl. Preisempfehlung

13

ACADEMY – TAU CETI II
Als Student der Galcorp Academy lassen Sie sich als Advanced Skimmer Pilot ausbilden. Das begehrte Diplom scheint unerreichbar: 20 Flüge mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen und eine Wertung von 90%! Natürlich lassen Sie sich davon nicht abschrecken. Also rein ins Cockpit und los ins All!

CPC	Cassette	DM 29,95*
CPC/C-64	Diskette	DM 49,95*
C-64	Cassette	DM 39,95*

* unverbdl. Preisempfehlung

NEU!

Für die Experten unter uns: Nach **BOULDERDash** jetzt **BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT**
Jetzt können Sie endlich mal ein eigenes Spiel kreieren! 16 verschiedene Objekte und 8 Ereignisse können wahlfrei kombiniert und plaziert werden. Auf 68 Screens, 16 Höhlen und 4 Zwischenspielen. Und dazu das vollwertige Spiel BoulderDash 4 – falls jemandem mal gar nichts mehr einfällt!

C-64/Atari	Cassette	DM 29,95*
C-64/Atari	Diskette	DM 49,95*
Atari ST	Diskette	DM 69,95*

* unverbdl. Preisempfehlung

19

Erst **DIE ERBSCHAFT** – Jetzt **DIE URKUNDE**
Eine Erbschaft in Milliarden-Höhe wartet! Aber Sie haben Ihre Geburtsurkunde verloren, und ohne Urkunde keine Erbschaft. Und wieso gibt es plötzlich so viel Neffen?

C-64	Cassette	DM 49,95*
C-64	Diskette	DM 59,95*

* unverbdl. Preisempfehlung

20

ariolasoft
Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

Wer wissen will, was wir noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Info-Material zu.

Name
Straße
Ort
PLZ

Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh

HAIP's hype – oder: Wie der 'Soldat' den Heldentod starb

Programm: Soldier, **System:** C-64, **Preis:** ca.15 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts/Euro Gold

Wer in den letzten Ausgaben der ASM die Feedback-Seiten verfolgt hat, hat den Programmnamen **SOLDIER** sicher schon gehört, dessen Autor sich sogar den Vorwurf einer versteckten Eigenwerbung gefallen lassen mußte. Was steckt nun hinter dem ominösen SOLDIER von **RAINBOW ARTS?** Wer den Test ließt, weiß mehr...

SOLDIER, das sagenumwobene Programm der letzten Feedback-Seiten, liegt nun in meiner (na gut, sie ist von einem Freund geliehen) Datasette. Nach kurzem Laden meldet sich mein 64er anstatt mit einem 'FOUND SOLDIER' nur mit einem weißen 'SOLDIER!' in der linken oberen Ecke, ich bin vollkommen verblüfft, toller Effekt!! Nachdem ich vor Neid auf soviel Programmierkompetenz erblaßt bin, lädt das Programm turboschnell weiter, aber anstatt eines Titelbildes, auf dem irgendwo 'PRESS FIRE TO PLAY!' steht, erwartet mich hier erst einmal ein Vorspann, der sich durch eine noch akzeptable Grafik, eine gute Musik von Chris Huelsbeck sowie ziemlich stark flackernde Interrupts auszeichnet. Hier kann man in einer zweieinhalbdimensionalen Ruckelschrift (dafür ist sie aber 2 1/2-D!) die Story des Programmes lesen, die aber so oder so relativ wenig zur Sache tut.

Nachdem man sich dies angetan hat (oder auch nicht, man kann diese Prozedur nämlich auch abkürzen), wird der erste von drei Leveln geladen, von denen jeder ein eigenes Programm umfaßt. Zu Level 1 gibt es folgendes zu sagen: Zum Auftakt wird auf dem Bildschirm die Schrift 'SOLDIER!' aufgebaut, die aus einigen katastrophalen gespreizten Multicolor-Sprites besteht. Im Zeichensatz, aus dem die Anzeigen bestehen, sind einige Fehler, die Musik ist zwar nicht unbedingt schlecht, klingt aber doch recht herb (oder ist das psychedelisch?). Das Spiel an sich ist ein um 90 Grad gedrehter Abklatsch von *Commando & Co.*, bei dem besonders die 'Soldaten' (jeder 'Soldat' besteht aus zwei Sprites, die sich hin und wieder voneinander trennen; Wunder der Programmierkunst) und die extrem schlechte Steuerung auffallen. Diesen Programmteil kann man getrost vergessen: Der 'Soldier' läuft beständig nach rechts, schießt hin und wieder mal und springt ab und an über einen Zaun. Man sieht in den Grafiken zwar den guten Willen des 'Zeichners', aber so richtig wollte das wohl doch nicht gelingen.

Zu Teil 2: Hier muß man versuchen, sich mit einem Panzer durch's feindliche Gebiet zu schlagen. Der Spieler sieht das Spielgeschehen diesmal aus der Vogelperspektive und nicht in 2 1/2 D, wie in Teil 1. Hier bedrohen den Spieler Raketen, denen man so gut wie nicht ausweichen kann, wenn man sich auf einer geraden Straße befindet. Hinzu kommen feindliche Panzer und ein Lastwagen (oder ist es ein überdimensionaler Schuhkarton?) sowie ein Mann mit einer Bazooka, die einen auch nicht gerade leiden können, was ja verständlich ist. An diesem Programmteil fielen mir wieder die relativ schlechte Grafik (die 'Drehung' des Panzers ist ein ganz großer Lacher), die wiederum Fehler enthielt, sowie die Explosion des Panzers auf. Diese sieht nämlich der Explosion eines Droiden aus *Paradroid* so verdammt ähnlich, daß ich beinahe auf dumme Gedanken komme, wobei ich natürlich niemandem etwas unterstellen möchte!

Eine weitere Sache, die mir das Programm nicht gerade sympathischer macht, ist ein Fehler in der Highscore-Eintrag-Routine, der, sofern man in die Highscoreliste kommt, jedes weitere 'Spielen' (ich glaube, 'Kämpfen mit der verflixten Steuerung' paßt hier besser) unmöglich macht, da man in der Eintrag-Routine hängenbleibt! Also: Den ganzen Kram noch einmal laden und in Teil 2 den Feuerknopf nicht anrühren, noch einmal kurz die Musik aufdrehen und dann zu Teil 3 übergehen:

Dieser Programmteil ist anscheinend H.I.'s Antwort auf H.W.'s Programm *Zyron*, wobei letzteres allerdings trotz der dort festgestellten Mängel noch immer besser abschneidet. Aber: Teil 3 ist definitiv der beste der 3 Teile von 'Soldier'. Man fliegt mit seinem Hubschrauber über feindliches Territorium und wird ständig von feindliche Hubschraubern und Jets angegriffen. Die Grafik ist hier um einen kleinen Hauch besser als in den anderen Teilen, reicht aber ebenfalls höchstens dem Standard von 1984 das Wasser. Meines Erachtens hätte sich der Autor den Schnickschnack mit den Rasterinterrupts und dem geöffneten oberen und unteren Rand des Bildschirms sparen können, er hätte sich mehr auf die Qualität seinen Produktes konzentrieren sollen.

Es ist mir beinahe unerklärlich, wie ein derartig unausgereiftes Programm auf den Markt gebracht werden kann. P.S. an den Autor: Lieber H., fasse diesen Test-Bericht bitte nicht als bloße Miesmache Deines Programmes auf, sondern betrachte ihn als konstruktive Kritik. Wer weiß, vielleicht wird dann Dein nächstes Programm ein Hit? *Ulrich Mühl*

Grafik*	**5**
Sound	**9**
Spielablauf	**3**
Motivation	**1**
Preis/Leistung	**5**

Cartridge-Ninjas

Programm: The Ninja, **System:** SEGA, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** SEGA, Japan.

„Back to the roots!" dürfte wohl das Wahlmotto des Softwareproduzenten **SEGA** gewesen sein, als man sich entschloß, eine Neuauflage der schon recht betagten Atari-Spielekonsolen auf den Markt zu bringen. Nichtsdestotrotz gibt es für das SEGA-System schon einiges an Spielen auf Cartridges oder Game-Cards. Eines der neuesten Produkte dieser Firma nennt sich schlicht und einfach **THE NINJA** und entführt den Spieler (mal wieder) in ein asiatisches Reich, das durch den bösen Gyokuro und seine Ninjas regiert wird. Da der böse Herrscher nicht nur seine Untertanen unterdrückt, sondern auch noch eine Prinzessin geraubt hat, müssen Sie als Spieler das arme Mädchen befreien. In insgesamt 13 Leveln müssen Ninjas der verschiedensten Art überwunden werden, um schließlich den Palast zu erreichen. Verteidigen kann sich unser Held allerdings nur mit Wurfsternen. Wird die Situation aber zu brenzlig, so kann er sich für kurze Zeit unsichtbar machen. Ab und zu liegen auch noch ein paar Schriftrollen in der Gegend herum, die einen dazu befähigen, schnelle Wurfsterne zu benutzen, schneller zu laufen oder auch das Verlies der Prinzessin zu finden. Die Grafik ist eigentlich ganz nett gemacht, alle Figuren bewegen sich schnell und machen das Game ganz schön schwierig. Auch der Sound stimmt und läßt asiatisches Kampf-Feeling aufkommen. Was will das Spielerherz mehr? Also Leute, wenn Ihr das SEGA-System habt, könnt Ihr Euch THE NINJA ruhig zulegen. *phillip*

Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Auf nach Bagdad!

Programm: Sceptre of Bagdad, **System:** Spectrum 48/128/+2, **Preis:** ca. 10.-DM, **Hersteller:** Atlantis Software Limited, 28 Station Road, London SE25 5AG, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Bauer, München.

Es war der erste Tag des neuen Jahres, und die Bevölkerung sammelte sich vor dem Palast. Um 12 Uhr muß der Kalif den Einwohnern sein Zepter zeigen, um seine Macht über Bagdad zu beweisen. Doch für unseren Kalifen begann ein schrecklicher Tag. Als er aufwachte, fühlte er sich so fremd. Alles um ihn herum schien größer zu sein. Nervös lief er durch den ganzen Palast in den Raum, wo sich seine magische Lampe befand. Er kletterte auf den Tisch und rieb die Lampe, bis ein Geist erschien. „Mit was kann ich Dir dienen, oh Herr?", sprach er mit tiefer Stimme. „Warum bin ich so klein? Was ist mit meinem Palast passiert? Was hat dies alles zu bedeuten?", fragte ihn der Kalif. Für einen Moment herrschte Totenstille, dann sprach der Geist wieder: „Es sieht so aus, als ob ein böser Zauberer den gesamten Palast mit Monstern und Hindernissen besetzt hat und damit verhindern will, daß Du, oh mein Herr, das Zepter zeigst. Dann kann er selbst Kalif werden."

Der Kalif fragte noch nach Hilfe, doch der Geist sagte nur noch, daß er seine Lampe nicht verlassen kann, aber dem Kalifen, wenn möglich, Tips geben wird. Das ist nicht etwa der Anfang einer weiteren Geschichte aus „Tausendundeinernacht", sondern die Story zu **SCEPTRE OF BAGDAD** (Das Zepter von Bagdad). Dieses Action-Adventure stammt aus der Feder von **ATLANTIS SOFTWARE LIMITED** und zählt zu den „Low-Budget-Spielen". Viele dieser Spiele taugen nichts, immer neue Label tauchten auf und veröffentlichen auch immer mehr Minderwertiges, doch Sceptre of Bagdad macht hier eine erfreuliche Ausnahme!

Die Aufgabe des Kalifen, das sind Sie, ist ja wohl klar: Das Zepter muß gefunden werden, und mit ihm müssen Sie auf dem Palast-Balkon erscheinen.

ASM HIT

THE WAISE SCEPTRE BAGDAD

Auf geht's! Nach der Joystickwahl (Kempston, Sinclair oder Kursor) fängt die Suche an. Im Hintergrund immer eine gute, farbige Grafik. Im Vordergrund ein kleiner Wicht, pardon, der Kalif, der wunderbar animiert ist. Das Spiel gleicht den *MIKRO-GEN*-Programmen. Es müssen bestimmte Gegenstände kombiniert werden, um weiterzukommen. Der Kalif kann nur zwei Gegenstände mit sich führen, was die Sache ein

THE INSECT NET EMPTY

bißchen knifflig macht. Hat man erstmal die Lampe gefunden, kann man sie mit dem Taschentuch reiben. Man erhält dann einen Tip, der aber nicht immer eindeutig zu verstehen ist. Was dieses Spiel besonders auszeichnet, sind die Cartoon-artigen Zwischenszenen: Läuft man ohne den richtigen Gegenstand durch die Wüste (pssst – man braucht die Kokosnuß!), dann kriecht unser Kalif kopfschüttelnd auf den Knien weiter, bis er verdurstet. Oder fliegt man mit dem Teppich (Bagdad Airways ...), so sieht man den Umhang des Kalifen „umherwirbeln". Wie gesagt, die Animation ist geradezu perfekt.

Damit nun die Suche nach dem Zepter nicht zu einfach wird, gibt es noch einige mystische Personen, die richtig gefährlich sind. Kommt man beispielsweise bei der Medusa vorbei, fordert sie den Kalifen auf (der Text erscheint in einer Sprechblase), doch näher zu kommen. Und da die Medusa auch noch „nebenbei" ganz attraktiv ist, geht man auch auf sie zu. Peng – und schon ist der Held zu Stein erstarrt! Denken Sie doch mal nach, wie es der gute alte Odysseus gemacht hat (den richtigen Gegenstand schauen Sie sich jeden Tag an!). Für Abenteurer, die Wert auf gute Grafik und eine Menge Spielwitz legen, sei dieses Programm empfohlen, denn auf 45 verschiedenen Bildern gibt's 'ne Menge zu lösen. Lediglich der Sound ist bei diesem Programm (viel) zu kurz gekommen. Eigentlich schade, aber Sceptre of Bagdad zählt zu meinen Lieblingsprogrammen, und ich glaube, daß es in Kürze auch in den TOP TEN zu finden sein wird. *Stefan Swiergiel*

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

THE HOUR-GLASS

Vier mal vier

Programm: Four Great Games, **System:** Spectrum 48/128/+2, Atari, Commodore 64/128, C16/Plus 4, **Preis:** ca. 15.-DM, **Hersteller:** Mirco Value, Tynesoft Computer Software, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg; Leisuresoft, Dortmund.

Noch eine Compilation! Doch diesmal sind es weniger bekannte, von der Qualtiät auch weniger gute Programme. Da gibt es für den Spectrum PANAZADROM, TIDY TONY, BIG BEN STRIKES AGAIN und STEELYARD BLUES. Bis auf Panzadrom sind es alle schlechte, langweilige Programme, auf die man gut verzichten kann. Deshalb:

Grafik	4-7
Sound	2-4
Spielablauf	2-6
Motivation	3-6
Preis/Leistung	5

Auch bei den Atari-Programmen sieht es nicht viel besser aus. Hier läßt sich höchstens der Oldie JET SET WILLY 1(!) herausstellen, der aber schon so alt ist, daß man – gähn Weiterhin befinden sich BALLOONACY, PENGON und WIZARD SPELL auf der Kassette. Für 15 Mark kann man doch einiges mehr an Qualität erwarten, nicht solche lahmen und öde Spiele!

Grafik	2-7
Sound	3-5
Spielablauf	2-5
Motivation	1-3
Preis/Leistung	4

Auch bei der C-64-Version gibt es nur ein brauchbares Spiel, das zudem noch eine Kopie des bekannten Bomb Jack ist: BOMBO. Die anderen Programme, EUROPEAN GAMES, IAN BOTHAM'S TEST MATCH und WORLD CUP II, sind eher nur als Bonusprogramme zu betrachten, denn richtig spielen kann und wird man solchen Käse bestimmt nicht, oder?

Grafik	3-7
Sound	2-8
Spielablauf	0-7
Motivation	1-7
Preis/Leistung	6

Zum Schluß noch die C-16-Version dieser Compilation. Hier sind alle Spiele von nur durchschnittlicher Qualität, nicht Besonderes dabei. 3D MAZE, APOLLO RESCUE, GUNSLINGER und U.S. DRAG RACING zählen auch nicht mehr zu den neusten Spielen – man kann gut auf darauf verzichten und sich für das Geld etwas Besseres kaufen (die Low-Budget-Spiele bieten für weniger Geld wesentlich bessere Programme!).

Stefan Swiergiel

Grafik	4-6
Sound	3-5
Spielablauf	3-6
Motivation	3-5
Preis/Leistung	5

Ein schlagkräftiger Greis

Programm: Golden Path, **System:** Atari ST, C-64, **Preis:** ca. 80 DM (ST DISK.), ca. 50 DM (C-64), **Hersteller:** Firebird, England.

Das englische Softwarehaus **FIREBIRD** dürfte all denen bekannt sein, die sich gerne mal ein Low Budget Programm zu Gemüte führen. Mit **GOLDEN PATH** hat diese Firma aber nun ein Arcade-Adventure der Extraklasse herausgebracht, das jeden begeistern dürfte. Das Programm wird erfreulicherweise mit einer deutschen Anleitung geliefert, in der auf einer zwanzigseitigen Kurzgeschichte der Hintergrund des Spiels erklärt wird. Das Ganze spielt sich in China irgendwann in der fernen Vergangenheit ab, als es noch Drachen, Magie und anderen Humbug gab. Der weise Herrscher T'ang Yin, der eine friedliche und wohlhabende Provinz regiert, bekommt Probleme mit einer schlagkräftigen Truppe von Kriminellen, die schon die Nachbarprovinz unter Kontrolle haben und sich nun daran machen, auch Yins Provinz den Garaus zu machen. Da man sich das natürlich nicht bieten lassen kann, macht sich der Herrscher auf den Weg, alle Bösewichte zu vernichten. Leider wird er in einen Hinterhalt gelockt und seine Armee vernichtet. Damit nicht alles verloren ist, läßt Yin seinen Sohn in ein Kloster bringen, bevor er selbst im Kampf stirbt und die Kriminellen die Macht übernehmen. Einige Jahre später wird der Sohn über das Schicksal seines Volkes aufgeklärt und erhält den magischen Ring seines Vaters. Doch als er diesen überzieht, verwandelt er sich in einen Greis, denn auch sein Vater wäre inzwischen ziemlich alt. Als Spieler müssen Sie nun in die Rolle des Sohnes Y'in Hsi schlüpfen, um die Provinz zu befreien und dem Helden die Jugend wiederzugeben. Dazu müssen Sie auf dem „Goldenen Pfad“ umherwandeln und eine ganze Reihe von Gegenständen miteinander kombinieren. Unser Held kann insgesamt vier verschiedene Gegenstände aufnehmen und unten auf dem Bildschirm in vier Kästchen ablegen. Die Steuerung ist denkbar einfach, jedenfalls bei der getesteten Atari ST Version: Einfach mit Cursor an die Stelle setzen, wo die Spielfigur hinlaufen soll, und schon trabt unser Held bis zum Cursor. Klickt man die Maus auf der Spielfigur an, so kann man entweder ein paar Karatetritte austeilen (ein sehr rüstiger Greis!) oder einen Gegenstand aufnehmen. Um einen Gegenstand anzuwenden, muß Y'in Hsi diesen in der Hand halten. Dann muß man mit dem rechten Mausbutton die Spielfigur anklicken. Hat die Anwendung des Gegenstandes einen Sinn, so erscheint erst ein Fragezeichen und dann ein Ausrufezeichen. Hat die Anwendung keinen Sinn, so bleibt es bei dem Fragezeichen. Wichtige Hinweise erhält man übrigens mit dem Buch, das sich auf dem Bildschirm unten links befindet. Nach der Anwahl mit der Maus gibt dieses dem Spieler Informationen über den Ort, an dem er sich gerade befindet. Gut gelungen ist auch das Bildschirmfenster unten rechts, denn dort ist der momentane Spielort noch einmal verkleinert abgebildet, nur mit dem Unterschied, daß hier die Wege markiert sind, denen man folgen kann. Letzteres ist besonders wichtig! Unser Greis kann zwar nur nach links oder rechts laufen, aber ab und zu gelangt man auch an andere Orte, wenn man ein Stückchen höher oder tiefer läuft. Diese Verzweigungen lassen sich nur auf dem „kleinen“ Bildschirm sehen!

Den Spielablauf kann man also als flüssig und einfach bezeichnen. Wer den Dreh einmal 'raus hat, wird mit der Steuerung keine Probleme mehr haben. Schwieriger als die Steuerung ist aber die Handlung selbst. Insgesamt zwanzig Charaktere tummeln sich auf dem Monitor und insgesamt fünfzig Puzzle müssen geknackt werden, bevor des Rätsels Lösung gefunden ist. Aber das ist kein Grund zum Verzweifeln, denn wozu gibt es die ASM? Hier also noch ein paar Hinweise, damit der Spieleinstieg ein bißchen leichter ist:

Gleich im zweiten Bild rechts (wenn man die obere Abzweigung nimmt) befindet sich ein Blumenstrauß, denn man aufnehmen sollte. Latscht man nämlich dann wieder zwei Bilder nach links, so trifft man auf ein hübsches Mädel. Da Frauen ja einen Sinn für Natur haben, gibt man ihr einfach den Blumenstrauß, und als Dank dafür erhält man eine Laterne. Kommt man in ein Bild mit einer schneebedeckten Brücke, so sollte man den Igel fangen, der dort herumläuft. Ein Bild weiter links geht man dann die Treppen hoch, um in einen Kloster zu gelangen. Dort läßt man den Igel los, damit der Wachhund abgelenkt ist. Ungestört kann man nun einen Speer aufnehmen. Eine Treppe weiter oben ist ein kleiner Junge in einer Zelle eingeschlossen. Läuft man nach rechts, so findet man nach einiger Zeit den Schlüssel für die Zelle. Da gibt's nur eins: Die Zelle aufschließen und den Jungen rauslassen. Der Junge wird unserem Helden nun so lange folgen, bis man zu einem Müller kommt. Dort bleibt der Junge stehen, denn er ist der Sohn des Müllers. Dieser verspricht, ein Gift herzustellen, wenn ihm die nötigen Ingredentien gebracht werden. Trifft man auf einen wilden Kerl, der aussieht wie ein Wegelagerer, so sollte man diesen mit ein paar gezielten Karatetritten außer Gefecht setzen, um dann in seiner Hütte einen magischen Fächer und eine Perle mitgehen zu lassen. Ein Tip noch zum Schluß: Hält man sich zu lange an einem Ort auf, so erscheint ein kleiner Kobold, der unserem Helden Y'in Hsi Energie raubt (die in Form einer Weinranke dargestellt ist). Hat man zuviel Energie verloren, so sollte man den Ring benutzen, den man von Anfang an bei sich trägt. Dieser macht unseren Helden wieder topfit.

Das Spiel macht wirklich viel Spaß. Jeder, der einmal mit diesem Action-Adventure angefangen hat, wird von ihm so schnell nicht wieder loskommen. Zum Spielspaß tragen sowohl die fantastische Grafik (in chinesischem Stil) als auch die wirklich gelungene Animation bei. So entdeckt man in einem Bild einen Wasserfall, der sehr realistisch nach unten stürzt, während in einem anderen Bild ein Skelett in einer gruselig anmutenden Höhle Jagd auf den Spieler macht. Alle Spielfiguren bewegen sich zudem sehr flüs-

sig und sind sehr detailliert. Bei der eigenen Figur kann man z.B. noch den langen Zopf wakkeln sehen oder erkennen, wie das Gewand beim Laufen weht. Als letzten Pluspunkt bietet das Programm auch noch jede Menge guten Sound. Die Titelmelodie wird zwar auf die Dauer recht eintönig, allerdings gibt es noch herrliche Sprachausgaben wie Kampfschreie oder Hundegebell. Eine Zuodnung in eine bestimmte Spielegattung fällt da gar nicht so leicht, denn sowohl die Action- als auch die Adventure-Elemente halten sich bei GOLDEN PATH ungefähr die Waage. Da sich aber auf dem Bildschirm immer sehr viel tut und die Figur direkt über die Maus gesteuert wird, muß man das Programm wohl unter der Sparte „Action" einordnen. Es ist somit der legitime Nachfolger von Adventures wie *Valhalla* oder *King's Quest*, in denen die Spielfiguren auch schon animiert waren. Bei GOLDEN PATH ist die Verknüpfung der beiden Spielelemente aber zweifellos perfektioniert worden, so daß die Unterschiede zwischen den beiden Spielegattungen verschwimmen. Was soll's, jedenfalls ist GOLDEN PATH ein faszinierendes Spiel, das sein Geld auf jeden Fall wert ist. Ob die C-64 Version ähnlich gut ist, muß allerdings bezweifelt werden. Die Atari ST-User können sich jedenfalls freuen, denn ein besseres Spiel in diesem Stil gibt es derzeit nicht. *philipp*

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

„Mad Max" mal anders

Programm: Mag Max, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Imagine, England.

Wer hätte das gedacht: Schon wieder ein Shoot-em-up Game, das frisch aus der Spielhalle für den Heimcomputer konvertiert wurde! MAG MAX nennt sich das Werk vom OCEAN-Anhängsel **IMAGINE.** Die Story ist schnell erzählt, denn sie ist genauso schlecht konstruiert wie viele andere. Die Bewohner der Erde wurden von fremden Maschinenwesen vernichtet, die jetzt die Erde als Heimat betrachten. Allerdings gelang es den Menschen, kurz vor ihrer Vernichtung noch den Prototyp eines Superroboters herzustellen, leider konnten sie diesen aber nicht mehr ganz zusammenbasteln. Klar ist jedenfalls, wer diesen Roboter steuern soll: Sie! Also ran an den Joystick und ballern, was das Zeug hält. Vernichtet werden ja nur ein paar seelenlose Roboter (also bitte keine moralischen Entrüstungen). Am Anfang ist man zwar nur mit einer läppischen Lasergun ausgerüstet, aber im Laufe des Spiels findet man die anderen Teile, die die Hersteller des Robots in ihrer Zerstreutheit anscheinend vergessen haben. Im Stil des Filmhelden *Mad Max* muß man sich in jedem Level solange durchkämpfen, bis man dem bösen Anführer (in Form einer Maschinenhand oder eines Maschinendrachens) gegenübersteht. Schafft man auch diese Hürde, geht's logischerweise ins nächste Level.

Von der Grafik her bietet das Programm zwar nichts Überragendes, sie ist aber zu ertragen. Das Ganze ist zudem in einem schicken 3D-Look gehalten, wobei man die Szenerie mal wieder von „links oben" betrachtet. Die Gegner sind allesamt recht hübsch und machen dem Spieler das Leben wirklich schwer. Das Spielhallenoriginal war da um einiges leichter (und von der Grafik her besser). Zum Sound läßt sich eigentlich nichts sagen, denn Ballergeräusche gehören bei Shoot-em-up Games ja wohl zum Standard. Lediglich die Titelmelodie hätte man besser machen können, denn wahrscheinlich hätte auch jeder halbwegs gute Hobbyprogrammierer diesen Sound hinbekommen.

Für unverbesserliche Spielhallenenthusiasten dürfte MAG MAX wohl **die** Neuerscheinung des Monats sein. Vergleicht man dieses Programm aber mit anderen Games dieser Art, so läßt sich lediglich sagen: Ganz nett gemacht, aber nur Durchschnitt. *M.R.*

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Schock, laß nach!

Programm: Cosmic Shock Absorber, **System:** Spectrum 48/128/+2, Schneider CPC, MSX, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Martech, Software Communications Limited, Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House, Felsberg.

Es gibt keine Anleitung, keinen Film und kein Buch zu diesem Spiel. Und nun dürfen Sie als Retter des Universums fungieren (hoffentlich). Zeit und Ort der Handlung wollen wir (mal wieder) nicht erwähnen – das tut nichts zur Sache. Sie sitzen einigermaßen sicher in dem Cockpit Idees CZ Neutrozapper (es müssen nur noch vier Raten bezahlt werden), und die einzige Aufgabe besteht im Abschießen von Aliens, die Ihnen auf dem Weg durch verschiedene Dimensionen entgegenkommen. Ihr Ziel ist die Quelle des Lebens – der interstellare See des Protozoic (was es nicht alles gibt?). Sollten Sie es schaffen (viele vor Ihnen sind gescheitert), wird das Universum überleben und die gesamte Bevölkerung Ihnen dankbar sein. Die Sache hat nur einige Haken ... Zum einen könnte der Neutrozapper eine Inspektion gut vertragen, die elektonischen Schaltungen haben die Angewohnheit, bei Beschuß zu explodieren, und zum anderen haben Sie die Reperaturanleitung verlegt – na, das kann ja heiter werden!

Bei **COSMIC SHOCK ABSORBER** von **MARTECH** werden Sie mit Sicherheit bestimmt heftig fluchen. Nicht nur, weil es keine Anleitung gibt, sondern weil es allein schon schwierig ist, das Programm überhaupt zu laden. In der Programmhülle liegt ein kleiner Zettel (mit noch kleinerem Aufdruck – Lupe bereithalten!), auf dem steht, daß dieses Spiel mit einem neuen Fast-Loader abgesichert worden ist und daß man die Kassette von Anfang bis Ende durchlaufen lassen soll. So 'en Quatsch! Der Loader erfordert eine genaue Tonkopfjustierung und eine richtige Lautstärkeeinstellung, sonst gibt es nur Müll auf dem Bildschirm. Doch Müll bekommt man auch nach ordnungsgemäßem Laden: Nach Auswahl des Joystickinterfaces fängt das Chaos an (es gibt doch eine, wenn auch recht kurze, Anleitung im Programm!): Sie sehen irgendwelche ominösen Objekte auf sich zukommen. Na, die sind wohl zum Abschießen da. Das ist richtig, doch zu allem Überfluß (der Programmierer wollte wohl Speicherplatz sparen) sieht man nicht, wohin man schießt. Da man das Ganze aus der Sicht des Cockpits sieht, kommen recht merkwürdige Effekte zustande. Man steuert nach rechts, aber die Aliens, die von links kommen, explodieren, und die rechten Aliens tauchen auf der linken Seite wieder auf... Damit man von der 3D-Grafik (das steht auf der Hülle) noch weniger sieht, wird der Score mitten im Bild angezeigt. Aber die Grafik ist sowieso nicht so berauschend, da kann man auch ruhig darauf verzichten. Doch es kommt noch besser (?). Spätestens im zweiten Level explodiert eine Schaltung. Klar, daß das repariert werden muß. Dazu müssen Sie eine bestimmte Taste, die Ihnen erst jetzt angezeigt wird, drücken. Jetzt erscheint auf dem Bildschirm eine elektronische Schaltung, die Sie sich fünf Sekunden lang betrachten können. Und dann ist alles verloren – die Schaltung verschwindet und eine total veränderte erscheint stattdessen. Jetzt gibt Ihnen der Computer 50 Sekunden lang Zeit, die Schaltung zu rekonstruieren. Mit einem Pfeil kann man die Bauteile zwar ansprechen, doch deren Art und Farbe konnte ich nicht verändern (nebenbei: Besitzer eines monochromen Monitors werden hierbei sowieso keine Chance haben, die Farben zu unterscheiden). Viel Spaß beim Knobeln – mir ist er jedenfalls schnell vergangen, denn wenn die Zeit abgelaufen ist, heißt es „GAME OVER". Cosmic Shock Absorber ist ein richtiges Katastrophenspiel: langsamer Spielablauf, öde Grafik, stupider Sound, lahme Spielhandlung und dazu noch eine ungenügende Dokumentation (wenn wenigstens erklärt wäre, wie man sein Raumschiff repariert). Wenn Sie nicht unbedingt einen „kosmischen Schock" bekommen wollen, dann lassen Sie die Hände von diesem Programm.

Stefan Swiergiel

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Der „Kröten-Knüller" kommt etwas zu spät!

Programm: Mario Bros, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** Ca. 26 Mark (Spectrum); je etwa 30 Mark (Schneider & C-64), **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Da sind sind sie nun, die **MARIO BROS!** Irgendwoher kenne ich doch die lustigen Burschen *Mario* und *Luigi*? Richtig! Aus der Spielhalle. **OCEAN** hat das Abenteuer der italienischen Brüder nun auch für C-64, Schneider & Spectrum umgesetzt.

Zugegeben, als ich das Spiel zum ersten Mal sah, war ich doch ein wenig frustriert. Aus der Werbung erfuhr man nur Positives; alles war in Glanz und Glamour dargestellt; die gesamte Software-Welt wurde in Atem gehalten. Und was kam letzlich dabei heraus? Bitte lesen Sie meinen „Erfahrungsbericht", der nun folgt:

MARIO BROS ist die immer jungbleibende Geschichte – oder besser: Variante – des alten *Joust*. Ocean hat ein Spiel entwickelt, das zwar nicht schlecht ist (die C-64-Fassung ist die mit Abstand lustigste Version!), aber für meinen Geschmack ein paar Jahre zu spät erschienen ist. Nicht gerade modern „gestylt", präsentierte man mir auf dem Screen drei Plattformen; etliche Schildkröten („Shellcreeper" genannt) und die beiden Brothers, kurz mit „Bros" bezeichnet), Mario und Luigi. Zunächst entschied ich mich für das Einzelspiel, ohne es „zu übertreiben". So war ich also Mario. Über Mangel an Beschäftigung konnte ich mich nicht beklagen, mußte ich doch die Schildkröten per "Bump" auf der Gummi-Rampe aufs Kreuz legen. Nun zappelten die

Murks

Programm: Zenith, **System:** C-64, **Preis:** ca. 15 DM, **Hersteller:** Sparklers/Creative Sparks.

ZENITH aus der **SUPER SPARKLERS-Reihe** ist mal wieder ein Programm, bei dem man den Glauben an die Menschheit verlieren kann. Über das, was einem hier geboten wird, kann nicht einmal ich mehr lachen, obwohl ich normalerweise meinen Humor nie verliere. Die Hintergrundstory ist nach Schema B ("B" wie böser Feind hat Schreckliches vor, was durch einen Präventivschlag vereitelt werden muß), die Grafik nach Schema U ("U" wie *Uridium*) gestrickt. Die 'Musik' klingt wie der Versuch eines Orang-Utans, das Stück 'Sonnenaufgang bei Mondfinsternis' auf der Spectrum-Tastatur zu spielen und erinnert mich sehr an meine frühen Versuche, Musik mittels eines Zufallsgenerators zu erzeugen. Aber was ist ZENITH denn nun?

Nun ja, das würde ich so definieren: Der im Vollrausch vollzogene Versuch, *Skramble* (*Sanxion, Delta*, etc.) zu 'clonen'. Bei Zenith ist dies allerdings (wieder einmal) beim Versuch geblieben, denn das Ergebnis ist mehr als kärglich, so daß das Programm, selbst wenn es verschenkt würde, noch „überbezahlt" wäre. Die Bewertung macht den softwaremäßigen Blackout perfekt: Grafik: Das kann ja jeder (sogar ich)! Sound: Nicht nur die Titel-"Musik" ist schlimm, auch bei den 'Sound FX' (die jetzt sicherlich schamrot werden) hat der Programmierer absolute Embryonalfähigkeiten bewiesen. Trotzdem erhält der Sound einen 'Anwesenheitspunkt'. Spielablauf: Spielablauf??. Motivation: Ich glaube, es ist motivierender, einem 10-Liter-Eimer Farbe beim Eintrocknen zuzusehen, als ZENITH zu spielen. Preis/Leistung: Ab in den Gulli!

Ulrich Mühl

Grafik	3
Sound	1
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	2

armen Viecher, hilflos auf ihrem „Häuschen" liegend. Jetzt hieß es für mich: „Die Dinger zu berühren und Punkte zu kassieren!" Verpaßte ich die Gunst der Minute, so standen die Dinger wieder auf – Pech gehabt.
So „bumpe" ich also vor mich hin, bis mir das Ganze zu öde wird. Also frage ich meine Kollegin, ob sie nicht vielleicht Lust verspüre, den Part von Luigi zu übernehmen. Jetzt spielten wir im Team, zunächst auf dem 64er, dann auf dem Spectrum. Die Sache begann nun etwas interessanter zu werden. Gemeinsam geht halt so manches viel besser. Feuerbälle, die vom Himmel fielen, wurden ignoriert, anderes Viehzeug kurzerhand „weggebumpt". Schon recht bald bekamen wir die ersten Bonuspunkte zugesprochen. Etwas Schwierigkeiten bereitete uns die Aufsammel-Aktion: Waren wir entweder zu unentschlossen oder zu übermütig, so wurden wir von den anderen Kröten glatt über den Haufen gerannt, was einem unserer insgesamt drei Leben nicht gut bekam. Schön bei MARIO BROS allerdings, daß man sich ruhig gegenseitig berühren darf, ohne mit Konsequenzen rechnen zu müssen. Dies ist ja bei ähnlichen *Joust-Spielen* bisweilen anders. Ich denke nur an das 1985 erschienene Dragon-Spiel *Buzzard Bait!* Bei diesem – für Dragon-Verhältnisse – außerordentlich guten Spiel durften sich die beiden Straußen-Ritter nicht berühren. Ziel war es hier, die feindlichen Ritter aus dem Sattel zu heben. Gelang dies, so ließen die Vögel ein Ei fallen, das man schleunigst aufsammeln mußte. Schön war auch der Effekt des Abbremsens – richtige Schlitter-Geräusche waren zu vernehmen. Einen ähnlichen „Schlitter-Effekt" gibt es auch bei den MARIO BROS. Echt Comic-artig – à la Fred Feuerstein – gelangen die Burschen zum Stillstand! Neben diesen Effekten und der guten Animation gibt es allerdings in puncto Grafik nicht sehr viel Positives zu vermelden. Es ist halt eben nur ein Gerüstspielchen, wie wir es schon hinlänglich kennen! Der Sound ist auch nicht gerade das, was man das Gelbe vom Ei nennen könnte. Insgesamt gesehen: Das Spiel hat Spaß gemacht! Es hat uns zwar nicht vom Hocker gehauen, aber doch einige Zeit „an den Stuhl gefesselt"! Übrigens: Die Spectrum-Version fiel deutlich gegenüber der 64er-Version ab. Schade drum! Deshalb bezieht sich meine Bewertung auf die Fassung für den C-64! MARIO BROS muß man nicht haben. Dennoch: Jeder, der sich ein exzellentes Gerüstspiel wünscht, ist allerdings mit dem „Schildkröten-Bumper" gut bedient. Auch der Preis stimmt. Na dann: Viel Spaß!

Manfred Kleimann/hine

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	10
Preis/Leistung	8

Zu durchsichtig

Programm: Red Scorpion, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Quicksilva, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg, Glass House Games, Felsberg.

In letzter Zeit gab es schon einige 3D-Vektorspiele, die sich teilweise mit großem Erfolg verkauft haben, man denke nur an *Elite* oder ähnliche Programme. Also hat sich nun auch **QUICKSILVA** aufgemacht, ein Spiel mit der interessanten 3D-Perspektive für den Specci auf den Markt zu bringen. Das Ganze nennt sich **RED SCORPION** und verurteilt den Spieler dazu, sich mal wieder einem großen Kampf zu stellen.
Zur Story: In ferner, ferner Zukunft befindet sich die Erde auf Kriegsfuß mit den Necrons, denn beide Rassen wollen unbedingt die Herrschaft auf den Bombyx-Monden erringen. Der Grund: Diese Monde enthalten in großer Menge das seltene Metall Talanit, das sehr wertvoll ist. Die Bewohner der Monde können mit dem Zeug sowieso nichts anfangen, denn (so die Anleitung) sie sind so primitiv, daß sie ihre Computer noch selbst programmieren. Also werden Sie (der Spieler) beauftragt, ein Kommando auf einem Mond abzusetzen und das Gebiet von allen Feinden zu säubern. Das Spiel selbst beginnt dann nach der Landung auf dem Mond. Der Bildschirm zeigt dabei den Blick aus der eigenen Kampf-Kapsel mit der schon erwähnten 3D-Vektorgrafik. Unten auf dem Bildschirm gibt es dann noch 12 Ikonen, die man mit der unteren Reihe der Tastatur anwählt. Besonders wichtig sind dabei die beiden äußersten Ikonen, denn mit diesen kann man sich mit dem Transportraumschiff oder mit dem Kampfkreuzer in Verbindung setzen, die sich beide in einer Umlaufbahn um den Mond befinden. Das Transportraumschiff muß man anwählen, wenn man alle Feinde (und auch die Produktionsanlagen für Talanit) vernichtet hat, denn dann hat man seine Mission erfolgreich beendet. Wählt man den Kampfkreuzer an, so vernichtet der alle Objekte in dem Gebiet, in dem man sich gerade befindet. Aber Vorsicht! Es dürfen niemals Objekte der Bombyx-Bewohner vernichtet werden, denn sonst hat man ein Verbrechen begangen, und das wird mit einem gnadenlosen „Game Over" bestraft. Um herauszufinden, was für ein Objekt man gerade im Fadenkreuz hat, sollte man das Ikon für den Bordcomputer ansprechen. Dieser sagt einem dann kurz und bündig, um was für ein Gebäude es sich handelt. Mit den Ikonen kann man außerdem noch Raketen abschießen, feindliche Raketen zerstören und zwischen insgesamt vier verschiedenen Lichtarten wählen. Wählt man z.B. infrarotes Licht, so kann man schnell anfliegende Objekte früher erkennen. Diese Option war aber während des gesamten Tests dieses Programms nie von praktischer Bedeutung. Überhaupt kommen die strategischen Elemente bei RED SCORPION (dem Tarnnamen des Kommandos) viel zu kurz. Das Program verspricht zwar einiges an Möglichkeiten, bietet aber im Grunde genommen nur die übliche Ballerei. Aber selbst als Shoot-em-up Game ist das Spiel nicht besonders interessant. Die Grafik ist zwar recht gut animiert, aber viel zu langsam, um große Spannung aufkommen zu lassen. Hinzu kommt, daß sich auch soundmäßig nicht allzuviel tut, um das langweilige Herumfahren wenigstens nicht ganz so öde zu machen. Wenn man dann endlich mal was auf dem Bildschirm sieht, so bekommt man fast immer nur die selben geometrischen Figuren vorgesetzt, die sich immer nur in ein paar Kleinigkeiten voneinander unterscheiden. Viel gibt die 3D-Vektorgrafik sowieso nicht her, denn was soll man davon halten, wenn man Linien sieht, die man (räumlich) eigentlich gar nicht sehen dürfte? Also, QUICKSILVA, hoffentlich wird's beim nächsten mal besser!

philipp

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Not-Rettungs-Dienst

Programm: Gun Runner, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** The Power House, **Bezugsquelle:** u.a. Hellsoft, Postfach 263, 5802 Wetter/Ruhr 2.

Das vorliegende Programm **GUN RUNNER** von **THE POWER HOUSE** hat nichts mit dem gleichnamigen Spiel von *Hewson* gemeinsam – allenfalls den Titel. Der allerdings schreibt sich in zwei Worten; Hewson's Opus nur in einem. Und: Gleich vorweg: Beide Spiele sind auch inhaltlich völlig verschieden!

Ihre Aufgabe ist es, Ihre Kameraden von bösen, feindlichen Mächten zu befreien. Zuerst steigt man in einen hypermodernen Hubschrauber, läßt den Rotor an und startet. Nun geht man auf die Suche nach den Gefangenen. Hierbei wird man von allerlei zerstörungswütigen Flgobjekten bedrängt. Mit Ihrem vollbewaffneten Hubschrauber versuchen Sie, nach erfolgreicher Suche die Befreiten aufzunehmen, indem Sie über den Hoffnungsvollen fliegen und einen Bergungskorb hinunterlassen. Die Anzahl der noch zu befreienden Menschen erfährt man durch die Anzeige am oberen Rand. Während des Fliegens hat man die Möglichkeit, durch Druck auf die „SPACE"-Taste alle auf dem Bildschirm befindlichen Objekte zu zerstören. Hierbei hat man zu Spielbeginn drei dieser sogenannten „Smart Bomben" zur Verfügung. Jede weitere muß sich halt verdient werden. Die Landschaft, die dargestellt wird, ist grafisch sehr schön animiert. Nach jedem Level erhält man einen Bonus, der sich nach der übriggebliebenen Zeit richtet. Jeder der sechzehn Level hat eine andere Hintergrundgrafik, dadurch wird das Spielen eigentlich nie langweilig. GUN RUNNER ähnelt sehr dem Klassiker *Choplifter,* ist aber von der Grafik und Spielmotivation als besser zu bezeichnen. Geräusche, die eigentlich sehr gut gemacht sind, gibt es bei diesem Spiel recht wenig. Aber der Titelsound entschädigt dafür.
Fazit: Wer Zehn Mark gut anlegen will, ist mit diesem Spiel gut bedient! *D.K.*

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	9

The same Procedure as every year...

Programm: Invasion, **System:** C-64, MSX, Spectrum, Schneider 464, 664, 6128, Atari (8-Bit), **Preis:** ca.15 DM, **Hersteller:** Bulldog Software/Mastertronic, Soest, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

"Mal wieder", dachte ich, als ich die Story von **INVASION**, dem neuesten Action/Strategie-Mix aus dem Hause **BULLDOG SOFTWARE** in der (deutschen!) Anleitung las. Es geht darum, alle feindlichen (= ausserirdischen) Einheiten sowie eine Wetterkontrollstation und ein Raumschiff zu zerstören, um letztendlich mit dem eigenen Raumschiff zu entkommen (hier und da gibt die Anleitung doch zu knappe Informationen, auf welchem Planeten befinde ich mich denn überhaupt? Und warum?? Egal!). Jedenfalls ist dies ein recht unfreundlicher Planet, auf dem es Säuresümpfe, Minenfelder und eine Menge Aliens gibt. Wer nun aber denkt, daß Kumpane Ballerfinger wieder zum Zuge kommt, hat sich geschnitten. Man muß lediglich seine irdischen Einheiten (Radar-Einheiten, Spreng-Einheiten, Schreiter, etc.) mit einem (feindlichen) Ziel versehen, und schon geht es los – ganz von alleine. Das heißt, das sich die jeweilige Einheit auf die Feindeinheit zubewegt und anfängt, mit ihr zu kämpfen (davon sieht man allerdings nichts). Das Ganze spielt sich auf einer Art Landkarte ab, über die ein Cursor bewegt wird, mit dem man seine Einheiten zwecks Befehlsübergabe anwählen kann. Obwohl solche Karten im allgemeinen recht übersichtlich sind, ging letztere recht rasch bei mir verloren. Was muß ich denn nun vernichten, und was nicht? Peng, schon habe ich mein eigenes Raumschiff in die ewigen Jagdgründe geschickt. Schon sind meine Spreng-Einheiten aufgebraucht (die Dinger heißen so, weil sie sich selbst in die Luft sprengen und dabei die Aliens, die sich in der unmittelbaren Nähe befinden, mit in den Tod nehmen. Oder auch nicht, wenn die Aliens zu weit weg waren).

Mensch, Mensch, obwohl ich 'slow game' angewählt habe, geht es hier verdammt hektisch zu, eine letzte Explosion – aus der Traum, ich habe verloren! Noch ein Spiel? Nee, nee, das ist mir alles etwas zu konfus, mir, wie gesagt. Wie es anderen ergeht, wage ich nicht zu prophezeien, denn INVASION ist kein schlechtes Programm, aber ein Hit wird es wohl ebenfalls kaum werden. Da gibt es nur ein Patentrezept: Ansehen! Ich persönlich kann auf INVASION verzichten. *uli*

Grafik	**6**
Handhabung	**8**
Technik/Strategie	**7**
Spielwert	**6**
Preis/Leistung	**7**

Spitzensoftware „Made in France"

Programm: Bob Winner, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 60 DM (nur Disk.), **Hersteller:** Loriciels, Frankreich.

Die französische Firma **LORICIELS** hat in letzter Zeit besonders die Schneider Fans mit tollen Games überrascht, und so ist auch **BOB WINNER** wieder ein Knüller. Mir lag leider nur die französische Version zum Testen vor, und da ist die Tastenbelegung nur schwer zu verstehen.

Gleich nach dem Laden des tollen Titelbildes ist ein guter Sound zu hören. Man sieht nun unseren Freund Bob in der oberen Bildschirmhälfte hin und her laufen. Zum Titelsound wäre noch zu sagen, daß dieser vom gleichen Programmierer komponiert wurde wie der von *Bactron.* Nicht schlecht!

Hat man nun „Space" gedrückt, wird man aufgefordert, die Diskette umzudrehen und die gleich Taste noch einmal zu drücken. Nun beginnt das eigentliche Spiel, welches eine Mischung aus Kampf und Geschicklichkeit ist. Die erste Grafik, die zu sehen ist, gibt gleich schon einen Eindruck von dem, was danach kommt. Alle Hintergrundbilder sind übrigens digitalisiert (im Mode 2!) und bestehen aus 5 Farben! Auch die Motive sind gut gewählt und passen gut zum Spielgeschehen. Die Figuren sind sehr groß und gut animiert, was auch für alle Arten von Gegnern gilt.
Ihr Ziel im Level eins ist es nun, drei besonders üble Gegner zu killen. Beweisen Sie sich also im Boxkampf, Pistolenduell und im Nahkampf. Wer aber denkt, daß man sofort kämpfen muß, ist schief gewickelt. Erst müssen drei Gegenstände gefunden werden, welche man durch Drücken des Joysticks nach oben aufnehmen kann. Ist der richtige Gegenstand gefunden, so geht man einfach zum Kämpfer und drückt „Space„. Die Kampfsequenzen, die dann folgen, sind genauso gut wie der Rest des Programms. Übrigens: Hat man das erste Level hinter sich gebracht, gibt es noch eine Überraschung! Wenn man mit den drei Schlüsseln immer weiter nach rechts geht, öffnet sich ein Tor. Was hinter diesem Tor passiert, möchte ich noch nicht verraten, aber Französischkenntnisse sind auf alle Fälle angebracht.
Fazit: BOB WINNER ist ein tolles Programm, denn nicht nur die Grafik und Animation sind super, sondern auch der Sound und die Motivation stimmen! Freunde von etwas komplexeren Kampfspielen werden hier bestimmt ein neues Lieblingsprogramm finden, das nur einen Nachteil hat: Zur Zeit ist das Spiel nur für den Schneider zu bekommen! *M. Heldt*

ASM HIT

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Ausgeballert

Programm: Frenesis, **System:** Atari XL/XE, C-64, C-16/plus4, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, Soest.
Atari-User sind ja mit Software nicht gerade verwöhnt, aber **FRENESIS** von **MASTERTRONIC** ist wirklich der absolute Hammer in der Sparte „Schwachsinn". Wieder einmal sind es feindliche Aliens im Weltraum, die es abzuschießen gilt, und wieder einmal muß man an dem Verstand so mancher Programmierer zweifeln. Als Waffe besitzt man bei FE NESIS einen sogenannten „Statron", einen grünen Balken, den man in der gesamten Bildschirmbreite horizontal oder vertikal steuern kann, um damit das Kreuz in der Mitte der Screen zu beschützen. Soweit ist das Ganze ja noch ganz interessant, schlimm ist nur, daß man überhaupt kein Können braucht, um das Spiel zu meistern. Die ersten zehn Level schaffte ich nämlich durch einfaches, gleichmäßiges Rühren des Joysticks, ohne auch nur einmal den Bildschirm zu betrachten. Wem das Spaß machen soll. Die Grafik ist eigentlich noch das erträglichste an FRENESIS, den Rest sollte man kurz und schmerzlos vergessen. Atari-Freaks sollten sich nach was anderem umsehen. *philipp*

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1

Nichts Neues

Programm: Phantom, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** ca. 35 DM (Disk), **Hersteller:** Tynesoft, **Bezugsquelle:** u.a. Leisure-Soft, Dortmund.

PHANTOM ist ein typisches Sammel- und Schieß-Spiel, wie es deren hundert andere auch gibt. Insgesamt also weder was besonderes, noch von Idee und Austattung her neu. Man steuert dabei eine Figur durch Labyrinthe, die mit einer Art Strahlenpistole gegen Geister vorgehen muß. Es müssen Schlüssel und Munition gesammelt werden. Eine Berührung mit den Geistern sollte vermieden werden, denn das verursacht eine Art radioaktive Kontaminierung, die nicht über 100 steigen darf.

Während des Spiels muß man sehr sorgfältig mit dem Munitionsvorrat umgehen. Dieser ist ziemlich schnell verbraucht und erst im vierten Bild (Level 1) gibt's wieder Nachschub. Wenn man alle Geister in einem Raum vernichtet hat, gibt's außerdem Bonuspunkte. Das ist allerdings nicht immer anzustreben, da die Ballerei doch sehr zu Lasten des Munitionsvorrates geht. Lieber so schnell wie möglich durchlaufen, alles mitnehmen (Schlüssel usw.) und nur wenn nötig die Waffe benutzen. Zu der Aufgabe gehört es ebenso, die Transporter der insgesamt vier Level unbrauchbar zu machen.
Weder Sound noch Grafik reißen mich vom Hocker. Auch der Spielablauf wird auf die Dauer etwas fade. Wer trotzdem noch nicht genug von diesen Durchschnitts-Games hat, kann ja mal reinschauen. *str*

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	7

Die Nummer EINS !

In Vorbereitung:
The last Ninja
Gunship
221 B Baker Street
10th Frame
In the living Daylights

War in Russia
Warship
Kampfgruppe

Gauntlet
Arkanoid
Spindizzy
Green Beret
Sky Runner

Tel: 05231/29798

Informieren könnt Ihr Euch außerdem in unserer aktuellen Sommerliste, die wie Euch gerne kostenlos zuschicken
Also nichts wie ans Telefon, oder schreibt uns!

SOFTHOUSE

SOFTHOUSE
Inh. Sascha Adolph, Langestraße 76, 4930 Detmold. Tel. 05231/29798
* eingetragenes Warenzeichen der Atari Corporation.

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Martina Strack und Bernd Zimmermann

Liebe Leser! Alle Adressen, die hier im „Nachrichten-Telegramm" auftauchen, finden Sie auf den „GAME OVER-Seiten"!

Der Nachfolger vom hierzulande nicht gerade erfolgreichen *Dracula* von **CRL** ist gefunden! Es soll sich um ein „echtes" Grafik-Adventure handeln, das sich **FRANKENSTEIN** nennt und für viel Spannung und Rätselspaß sorgen soll. Bleibt zu hoffen, daß man bei CRL aus der vermeintlichen Pleite (Dracula) etwas gelernt hat! Das Spiel soll zunächst für den C-64 erscheinen und circa 32 Mark kosten.

****

Ein neues Adventure namens **TEMPLE OF TERROR** gibt es vom Software-Giganten **U.S. GOLD** zu vermelden. Im Spiel geht es darum, fünf Schätze zu finden, damit der böse Malbordus nicht mit diesen die absolute Macht erreichen kann. Eine schwierige Aufgabe, wenn man bedenkt, daß das Game von den Programmierern des Adventure-Spezialisten *Adventuresoft* stammt. TEMPLE OF TERROR gibt es für den Spectrum 48K, Spectrum 128K, Schneider, C-64, C-16/plus4 und den BBC.

****

Vom französischen Hersteller **ERE INFORMATIQUE** flatterte uns noch ein Actionspiel frisch auf den Tisch, das einfach kurz und bündig **STRYFE** heißt. In diesem Actionspiel muß der Meister der Dämonen gefunden und vernichtet werden. Warum? Natürlich um Punkte für den High-Score einzusammeln!. STRYFE ist ist ganz nett gemacht, das Spiel ist schnell, und die Grafik ist gut. Was will man mehr? STRYFE gibt es nur für den Schneider.

****

Vielleicht kennt der eine oder andere von Euch eine Pop-Gruppe mit dem seltsamen Namen „16-Bit„? Nein? Macht nichts, denn Ariola versucht ja auch noch, die Jungs in die Charts zu pushen. Aus diesem Grunde präsentiert **COMMODORE** auf der Innenhülle der Maxi-Single den Amiga 500 mit der Überschrift: „Mit diesem 16 Bit kann jeder komponieren". Na, ist das kein Gag?

Spielekonsolen scheinen ja neuerdings geradezu einen Boom zu erleben. Anders läßt sich wohl kaum erklären, daß nun auch **NINTENDO** ihr **ENTERTAINMENT SYSTEM** für alle ehemaligen Atari-Junkies auf den Markt gebracht hat. Ganze 27 Games gibt's momentan auf Modulen, außerdem bekommt man beim Kauf gleich einen kleinen, steuerbaren Roboter mitgeliefert. Wer also seinen Heimcomputer verschrotten will, sollte für den Preis von ca. 450 DM vielleicht auf das NINTENDO-System umsteigen.

Aufmerksame Schneider-User werden sich vielleicht noch an das Anwenderprogramm **DOP** in der ASM 5/87 erinnern. Der Programmierer Dominic Sander hat einige von uns angesprochene Schwachstellen des Programms neu überarbeitet und das ganze Programm noch leistungsfähiger gemacht. Leider wird die neue Version noch nicht hergestellt, aber wahrscheinlich wird **PROFISOFT** die Herstellung übernehmen.

****

Ein recht schlagkräftiges Nagetier mit dem Namen **NINJA HAMSTER** schickt **CRL** nun in den Kampf um die Gunst der Käufer. Natürlich muß wieder gefightet werden, und jede Menge Gegner warten darauf, von dem Helden mit gelungenen Schlägen und Tritten ins Reich der Träume geschickt zu werden. Das Game gibt's für den Specci, Schneider und C-64, der Preis liegt bei etwa 35 DM für die Kassettenversionen und bei ca. 50 DM für die Diskette.

****

Neues von **POWER HOUSE:** Zum Low Budget Preis von 10 Märkern gibt's **SLINGSHOT**, ein Action-Spiel, bei dem man mit ein bißchen Strategie Horden von feindlichen Aliens in die ewigen Jagdgründe schikken muß. Als zweites Spiel wird zum selben Preis **BARRIER REEF** angeboten, das in den Tiefen des Meeres spielt. Der Spieler muß hierbei eine Bombe finden und plazieren, um die Spielfigur wieder auftauchen zu lassen.

****

Für alle Programmier-Süchtigen bietet das Edel-Softwarehaus **METACOMCO** nun den **LATTICE C COMPILER** und den **OCCAM COMPILER** für die Atari ST-Freaks an. Über den Preis darf allerdings noch gerätselt werden.

****

Das Zauberwort „Desktop Publishing" macht ja derzeit überall Furore. Für die wenigen Apple II-User in unserem Lande gibt es nun die frohe Kunde, daß es von **MGA MICROSYSTEMS** jetzt ein Programm mit dem Namen **GRAPHIC WRITER** gibt, das über die meisten Desktop Publishing Eigenschaften verfügt. Leider läuft das Programm nur auf Apple Rechnern mit mindestens 512 KB. Wer soviel Speicherplatz besitzt und außerdem noch ca. 450 DM locker machen kann, sollte sich den GRAPHIC WRITER besorgen.

In England ist der heroische Waldläufer Robin Hood nach wie vor populär, Grund genug also für **CODEMASTERS**, ein weiteres Arcade-Game mit dem Titel **SUPER ROBIN HOOD** für diese „Software-Gattung" auf den Markt zu bringen. Im Spiel geht es darum, ein hübsches Mädel zu retten. Spectrum-Liebhaber, die noch keinen der zahlreichen Vorgänger besitzen, können SUPER ROBIN HOOD zum Spottpreis von 10 DM erwerben.

****

Schachprogramme gibt es ja mittlerweile wirklich genug, aber kein Anbieter hat bisher ein Programm produziert, mit dem man Schach lernen kann. **COXSOFT** schließt diese Lücke nun mit **LEARN CHESS.** Spectrum-User können sich also jetzt zum Preis von ca. 30 DM an die schwierige Materie wagen, Besitzer anderer Systeme müssen aber immer noch mit den altmodischen Büchern vorlieb nehmen...

****

Jede Menge Schwierigkeiten warten auf den Spieler bei dem neuesten Strategiehit von **MARTECH:** Bei **THE ARMAGEDDON MAN** geht's nämlich darum, den dritten Weltkrieg im Jahre 2032 zu verhindern. Die 16 nuklearen Supermächte haben sich zusammengeschlossen, um eine gemeinsame gegenseitige Überwachung durch Satelliten zu installieren. Der Kommandant dieser Satelliten ist der „Armageddon Man", und das sind natürlich Sie, der Spieler! Nationen müssen überwacht, Präsidenten müssen gesprochen werden und man muß eventuell auch noch ein paar Atomraketen vernichten. Erhältlich ist dieses interessante Game für den C-64, Schneider und Spectrum zu Preisen zwischen 45 und 70 DM. Es lohnt sich!

Wer kennt sie nicht, die dicken Schmöker des Asien-Liebhabers James Clavell? Eines seiner Werke, **TAI-PAN,** liegt nun auch als Versoftung von **OCEAN** vor. Als Spieler muß man in die Rolle des Piraten Dirk Struan schlüpfen und natürlich jede Menge Abenteuer erleben. Die Grafiken sind vom Feinsten und lassen die exotische Atmosphäre gut rüberkommen. Das Game gibt's für C-64, Spectrum, Schneider CPC, Schneider PC, Atari ST, und die IBM PCs. Der Preis variiert dabei zwischen 30 und 80 DM. Wer noch Geld flüssig hat, sollte sich TAI-PAN besorgen!

Miles Rowland von **OCEAN** teilte mir mit, daß es **HEAD OVER HEELS** nun auch für den C-64 gibt. Trotz aller Befürchtungen, dem Spiel könnte es so ergehen wie seinem „Vorgänger" (*Batman*) – es würde keine Commodore-Fassung geben – ist also dieses Super-Game nun doch für die „CBM-Gemeinde" zu haben.

****

Auch bei **GREMLIN** herrscht mal wieder Krieg: Bei **CONVOY RAIDER** geht's diesmal darum, die eigene Küste mit Helikoptern, Exocet-Raketen und anderen Waffen zu verteidigen, damit der böse Feind nichts erobern kann. Das Ganze ist ein Strategiespiel mit erschreckender Realitätsnähe. Wem's gefällt...

****

Für die glücklichen Besitzer eines IBM und des Software-Klassikers *Print Shop* bietet das englische Softwarehaus **MGA MICROSYSTEMS** nun drei Disketten an, voll mit Grafiksymbolen, die in den *Print Shop* eingeladen werden können. Wer ca. 120 DM übrig hat, kann sich eine der drei Disketten mit dem Namen **MINIPIX DISK** unter folgender Adresse besorgen: MGA Microsystems, 140 High Street, Tenderden, Kent, TN30 6HT, England.

****

THE TUBE von **QUICKSILVA** hat zwar nichts mit Zahnpasta-Tuben zu tun, aber es soll trotzdem ein hervorragendes Ballerspiel sein. Allerdings ist das Game (so der Hersteller) nur etwas für Leute mit starken Nerven. Wer über diese verfügt, sollte sich THE TUBE zulegen.

Schon gewußt? **MASTERTRONIC** übernimmt den Vertrieb des Billig-Labels **AMERICANA** von **U.S.GOLD.** Die beiden Geschäftspartner sind jedenfalls zufrieden, den Kunden dürfte es aber relativ egal sein.

****

Nagelneu von **CODEMASTERS** ist das Arcade-Game **GHOSTHUNTERS.** Natürlich muß geballert werden, während man die verschiedensten Räume in einem Haus durchquert. Die Spielidee ist zwar denkbar simpel, aber ansonsten ist das Game nicht schlecht gemacht. Für 10 DM können sich die Spectrum- und Schneider-User den Kauf ruhig überlegen.

****

Muskelbepackte Helden sind anscheinend wieder in, denn **DOC THE DESTROYER** von **MELBOURNE HOUSE** hat wahrlich nichts mit Ärzten zu tun. Das Spiel gibt's nur für Spectrum und C-64, alle anderen gehen leer aus.

****

Der beißfreudige Programmierer Don Priestley von **PIRANHA,** der schon für *Trap Door* verantwortlich zeichnete, hat auch das neueste Produkt dieser Firma, **FLUNKY,** programmiert. In diesem witzigen Spiel geht es darum, einen Diener im Bakkingham Palace zu steuern. Entgegen sonstiger Ansichten, die man gemeinhin vom Bakkingham Palace hat, tauchen in diesem Game die seltsamsten Kreaturen auf, die einem an der Ausführung der Dienertätigkeiten hindern wollen. FLUNKY gibt es für C-64, Schneider und Spectrum, der Preis liegt bei ca. 40 DM.

Weiter geht's mit **GREMLIN**-Neuheiten! Der seltsame Tennisball aus dem Beinahe-Klassiker *Bounder* ist wieder da! Das Ganze nennt sich schlicht und einfach **BOUNDER II** und bietet in etwa die gleichen Features wie der Vorgänger. Wieder müssen in 18 Levels zahlreiche Hindernisse um- oder übersprungen werden, und auch zahlreiche Gegner trachten dem Tennisball nach dem Filz. Wer den Vorläufer schon mochte, kann sich BOUNDER II ruhig mal anschauen. Das Spiel wird es für den C-64, Schneider, Spectrum und MSX geben.

****

Strategiefans dürfen sich auf **LOTHLORIEN**'s **DARK EMPIRE** freuen, ein Spiel, bei dem man einen fernen Planeten von bösen Eroberern befreien muß. Wie immer muß man natürlich auch hier wieder mit geschickten Schachzügen einige Armeen in die Schlacht schicken. Erhältlich ist dieses Planeten-Drama für den C-64 und Spectrum, löhnen muß man dafür ca. 40 DM.

VAMPIRE von **CODEMASTERS** gibt es nun auch für den C-64. Wer noch 10 DM übrig hat, sollte den Kauf erwägen.

****

Unser Speedy Gonzales Kai Ertz hat wieder ein paar heiße News für alle Atari XL Fans: **GAUNTLET** gibt's bei **JOYSOFT (ca. 35 DM), TRIVIAL PERSUIT** ist bei **PRINTADRESS** zu haben (ca. 41 DM), und letztere Firma bietet auch den Tophit **ARKANOID** für 26 Märker an. Na, ist das nix?

****

Low Budget forever! *Euro Gold* bietet unter seinem Billig-Label **SOFT GOLD** folgende Taschengeld-freundliche 10-DM-Games an: **MADNESS, SUICIDE VOYAGE** und **BUDDY BUBBLE.** Lediglich **THE LAST WARRIOR** ist ein bissel teurer, aber 20 DM sind ja auch noch zu verkraften, oder?

****

Wer schon immer mal mit den großen Software-Herstellern auf Tuchfühlung gehen wollte, sollte vielleicht die internationale Funkausstellung in Berlin vom 28.08. bis zum 06.09. besuchen, denn dort werden die Firmen **U.S.GOLD, RUSHWARE** und **EURO GOLD** anwesend sein!

****

Die Firma **ACTIVISION** bietet mit **MOONMIST** jetzt ein Adventure für den Schneider Joyce an, bei denen Fans von *Infocom*-Spielen in Verzükkung geraten werden, denn die Features dieses Adventures sind im großen und ganzen „Infocom-Standard". Lediglich mit dem Schwierigkeitsgrad hapert es etwas, denn der Lösungsweg ist doch ein bißchen einfacher zu finden. Wem's trotzdem gefällt, muß für das Programm etwa 80 DM berappen.

****

Wo bekommt man zu einem schicken Ballerspiel auch gleich noch eine Musikkassette mitgeliefert? Natürlich bei **REAKTÖR! Das Ganze nennt sich CHALLENGE OF THE GOBOTS** und ist mal wieder ziemlich destruktiv. Als Spieler muß man Bomben aufnehmen und diese dann wieder auf Stützpunkte fallen lassen. Zu erwähnen wäre auch noch der Sound, denn der kommt von We MUSIC! Auf der Musikkassette befindet sich noch ein ziemlich elektronisches Lied, das noch mal eine Spielanleitung enthält. CHALLENGE OF THE GOBOTS gibt's für den C-64.

Eine besondere Kuriosität gibt es von dem Vektorgrafik-Hit **STARGLIDER** zu vermelden: War es bisher immer so, daß irgendwelche Spielhallengames für die Heimcomputer konvertiert wurden, so ist mit STARGLIDER nun das genaue Gegenteil passiert! Der Coin-op Gigant **BALLY** erwarb von **RAINBIRD** die Rechte, dieses Spiel als Automat auf den Markt zu bringen. Also Leute, schaut Euch das Game in der Spielhalle an!

It's Summertime! Der Jahreszeit entsprechend hat sich **ANCO** daran gemacht, mal ein paar ausgefallenere Sportarten in ein Programm zu packen. Bei **INTERNATIONAL EVENTS** muß man sich beim Drachenfliegen, Windsurfen, Querfeldeinfahren, Motorrad- und Fahrradrennen und beim Wasserski üben, um die heißersehnten Medaillen zu bekommen. Das Game besitzt eine gute Grafik und ist auch technisch recht ansprechend. Wer also selbst keine Lust hat, Sport zu treiben, sollte sich vielleicht vor den Computer hängen. Erhältlich ist INTERNATIONAL EVENTS für den Spectrum und Schneider. Preis: ca. 35 DM.

★★

Wer kennt ihn nicht, den Polit-Pop-Song „19" von Paul Hardcastle? **CASCADE GAMES** hat sich nun daran gemacht, ein Spiel mit dem gleichen Namen und dem Soundtrack (programmiert vom Altmeister **Rob Hubbard!**) auf den Markt zu werfen. Dabei muß man sich dafür entscheiden, entweder in den Vietnam-Krieg einzutreten oder gegen ihn zu kämpfen. Bei ersterem steigt man in ein Action-Spiel ein, wählt man aber die zweite Option, so wechselt das Programm in ein Text-Grafik Adventure. Also zwei Games in einem! Außerdem wurde beim Action-Teil auf eine geschmacklose Punktebewertung verzichtet, was den Programmierern hoch anzurechnen ist. Selten gab es bisher ein Game wie NINETEEN, das sich so kritisch mit dem Thema Krieg auseinandersetzt. Die Schneider- und C-64-Freaks dürfen sich freuen!

★★

FIREBIRD hat wieder einen ganzen Schub Low Budget Games auf Lager für die Leute mit dem kleinen Geldbeutel. **GERRY THE GERM** für den C-64 ist zwar schon etwas älter, aber erst jetzt in das Reich der Billigprogramme „aufgestiegen". Die Spielidee ist ganz lustig, denn man muß mit seinem Virus Gerry durch den menschlichen Körper reisen und dabei soviel Schaden wie nur möglich anrichten. Weiter bietet FIREBIRD für den „Exoten" BBC noch **STAR DRIFTER** an, bei dem man wieder auf die Suche nach Gegenständen geht, um das Geheimnis eines Raumschiffes zu lösen. BBC-User wird's freuen.

★★

Ein Arcade-Adventure mit hohem Schwierigkeitsgrad bietet **BUBBLE BUS** mit **THE FIFTH QUADRANT** für alle Schneider-, C-64- und Spectrum-Fans. Ein Raumschiff wurde während der Abwesenheit der Crew von Aliens umprogrammiert, so daß ein Heimflug natürlich nicht mehr möglich ist. Als Spieler steuert man dabei vier Roboter, die die Systeme des Raumschiffs umprogrammieren müssen. Insgesamt gilt es 250 Räume zu erkunden, um dann schließlich den Trip nach Hause antreten zu können. Ausdauer ist also gefragt! Wem sowas noch Spaß macht, kann sich das Game für ca. 35 DM besorgen.

Jede Menge (faule?) Zauberei bietet **MELBOURNE HOUSE** mit **WIZ** für den C-64 und Spectrum. Wer gern mit Zaubersprüchen um sich wirft und böse Monster vernichtet, der sollte sich das Game für ca. 35 DM besorgen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

In der Silver Range Serie von **FIREBIRD** gibt's fünf neue Games zum Spottpreis von 10 DM. Die Titel sind **MICRORHYTHM**, ein Drum-Programm für den Atari XL/XE, **PNEUMATIC HAMMERS** für den Schneider (Action und Strategie), **KICK BOXING** für den Spectrum, **THE HACKER** für den BBC (ein Labyrinth-Spiel mit Suchaktionen) und schließlich noch **FORCE ONE** für den C-64, ein Ballerspiel, bei dem man Rettungskapseln aufsammeln muß. Da dürfte wohl für jeden was dabei sein, oder?

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Die Freunde des Zeitungsjungen von **PAPERBOY** können sich freuen, denn das lustige Game gibt es von **ELITE** nun auch für den C-16 und den BBC für lockere 35 DM. Also nix wie ran!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Vom englischen Softwarehaus **GREMLIN** gibt's mal wieder jede Menge neue Programme für alle softwarehungrigen Spielefreaks. Als erste Neuheit bieten die Engländer das Programm **NIMROD** für die glücklichen Besitzer eines Spectrum, Schneider oder MSX an. Im Spiel geht es darum, die armen Bewohner des Planeten Biopton aus der Hand der feindlichen Cratons zu retten. Der Spieler steuert dabei Nimrod, der auch der Rasse der Biotons angehört, und muß versuchen, seine Kollegen aus verschiedenen Gefängnissen zu befreien. Diese Gefängnisse befinden sich auf einem bestimmten Muster, das aber natürlich nicht bekannt ist. Das Game ist spannend, abwechslungsreich und macht viel Spaß!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Nun „breakt" es auch auf dem Atari ST ganz gewaltig. Neben *Arkanoid* bietet nun auch die deutsche Firma **SOFTGOLD** eine Variante dieses Spiels an. Wer immer noch nicht genug von Schlägern, Bällen und Mauersteinen hat, kann ja mal reinschauen. Das Game gibt's für ganze 50 DM und läuft nur auf einem ST mit Farbmonitor.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Und noch'n Startegiespiel: Diesmal von **CREATIVE SPARKS**, von denen man in letzter Zeit nicht so viel gehört hat. Das Ganze kostet nur 10 Märker und nennt sich **TOUCHDOWN USA.** Leider können sich nur die Spectrum-User daran erfreuen.

Wenn man mit dem Computer Schach spielen kann, warum dann nicht auch Bridge? Diese Gedankengänge müssen **CDS** wohl dazu bewegt haben, **COLOSSUS BRIDGE 4.0** auf den Markt zu bringen. Geben wird es das Spiel für Spectrum und Schneider. Wer den Vorläufer kennt, wird den Nachfolger zu schätzen wissen...

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ROB-HUBBARD-Fans, aufgepaßt! **MARTECH** hat momentan ein ganz tolles Ding auf Lager! Weder der Preis noch der Titel stehen fest, aber das Programm mit dem Arbeitstitel **MEGA-APOCALYPSE** soll laut Hersteller das Shoot-em-up Game des Jahres sein. Programmiert haben Hubbard & Co. jedenfalls fast zwei Jahre. Man darf also gespannt sein!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Straßenjagden a la *Die Straßen von San Francisco* verspricht das Action-Programm **AUTODUEL** von **MICRO PROSE.** Allerdings muß man sich sein Auto für eine schöne Jagd mit Ballerei erst einmal zusammenbasteln. Verschiedene Orte müssen also aufgesucht werden, um Aufträge und Ausrüstungen zu bekommen. Von der Strategie her ist das Game recht gut, die Grafik ist aber leider nicht so toll. Anschauen sollte man es sich aber auf alle Fälle. Ob man aber ca. 40 DM für AUTODUEL ausgeben will, sollte wohl überlegt sein.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Strategie-Fans dürfen bei **BISMARCK** vom Strategie-Spezialisten **PSS** die Köpfe rauchen lassen. Es geht um den Kampf der britischen gegen die deutsche Seeflotte. Das Programm ist spannend und schwierig, der Preis beträgt ca. 35 DM. Erhältlich ist das Spiel für den Spectrum.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Nagelneue Software gibt es auch von **HEWSON: EXOLON** heißt das Weltraum-Drama, bei dem gleich ein ganzer Planet Krieg führt. HEWSON führt damit die „harte" Welle in ihren Produktionen fort, denn als Spieler muß man in diesem Action-Programm die fiesesten Aliens gleich reihenweise massakrieren. Erhältlich ist EXOLON für den Spectrum, Schneider und C-64, der Preis liegt bei ca. 35 DM für die Kassetten und bei ca. 50 DM für die Disketten.

Wie uns von dem Mönchengladbacher Großhandels-Unternehmen **MICRO-HÄNDLER** mitgeteilt wurde, werden die Produkte des englischen Softwarehauses **CODE-MASTERS** in Deutschland künftig exklusiv von **MICRO-HÄNDLER** vertrieben. Die Distribution in Österreich läuft über die Firma **UEBERREUTHER MEDIA**, Wien.

****

Flugsimulatoren und kein Ende: **F-15 STRIKE EAGLE** heißt der Kampf-Simulator von **MICRO PROSE**, den es nunmehr für den Atari XL/XE, C-64, Schneider, IBM PC und den Spectrum gibt.

MSX-User mit 'nem schmalen Taschengeld dürfen sich freuen: **THRUST** von **FIREBIRD** gibt's jetzt auch für den MSX! Kostenpunkt: ganze 10 DM. Für denselben Preis kann man sich auch noch das Ballerspiel **DOWN TO EARTH** für den Spectrum und das *Amidar*-Remake **ZOLYX** für den C-64 reinziehen.

****

MASTERTRONIC erfreut das Spectrum-Spielerherz mit einem Radrennen namens **MILK RACE**. Man kann Milchflaschen aufsammeln, um Kraft zu bekommen, verschiedene Gänge einlegen, und man muß den Versorgungswagen rechtzeitig ausweichen. Das Spielchen ist ganz nett gemacht und für 10 DM den Kauf wert.

Laut Atari gibt es jetzt einen neuen „Einsteiger-Computer", der die Bezeichnung ATARI 800XE tragen wird. Es handelt sich dabei um den „gewohnten" alten 800 XL, dem das „gewohnte" Gewand des 130 XE verpaßt wurde. Das Gerät soll etwas unter 200 Mark kosten.

****

In unserer Ausgabe 5/87 ist uns ein kleiner, aber entscheidender Fehler unterlaufen: **Georgina** von **Inter-Mediates** wies daraufhin, daß wir **STRANGELOOP**, welches ursprünglich von **VIRGIN GAMES** produziert wurde, in unserer Meldung FIREBIRD anstelle von **BUG-BYTE** zugeschrieben hatten. Das Low-Budget-Programm (10 Mark) ist natürlich tatsächlich von BUG-BYTE! Sorry about this, Georgina!

Schneider-Joyce User, aufgepaßt! Die Firma **SCHNEIDER** bietet die Update-Fassung ihres Schreibprogrammes **LOCO15** jetzt für alle glücklichen Besitzer des Typenraddruckers SD15 für lediglich 3 DM an. Also 3 DM in Briefmarken wegschikken, und schon bekommt man die neue Version!

****

Wer mit seinem Schneider Joyce nicht nur arbeiten, sondern auch mal spielen will, der sollte sich mal **DISTRACTIONS**, eine Compilation von **DESIGN DESIGN**, vornehmen. Die Programmsammlung besteht aus den schon etwas älteren Spielen **On the Run** und **2112 A.D.** sowie dem nagelneuen DESIGN-DESIGN-Spiel **Nexor.** Preis: Ca. 60 Mark.

Leiden war 'ne Reise wert!

Der Termin: Freitag, 8. Mai, 8.30 Uhr. Ort: Osnabrück, Sutthauser Straße, in den Geschäftsräumen der Firma PROFISOFT GMBH. Ich begrüße Rolf Schneider, den Verkaufsleiter des Hauses, und natürlich Markus Ambrosi, den Sieger unseres Wettbewerbs aus ASM 9/86, bei dem eine Reise ins schöne Holland zu der Firma AACKOSOFT in Leiden zu gewinnen war. Nachdem wir uns etwas näher gekommen sind, geht es auch schon los. Bei herrlichem Wetter starten wir gen Leiden und haben ausreichend Gelegenheit, fachzusimpeln und die neuesten Informationen auszutauschen.

Eigentlich hätte ja nicht Markus, sondern ein anderer heute mit uns nach Holland fahren sollen – Günther Krause aus Öhringen nämlich, der mit seinem Entwurf des originellsten Computers bei unserem Wettbewerb den ersten Platz belegt hatte. Doch da Günther aus beruflichen Gründen nicht abkömmlich war, bot sich Markus als Zweitem überraschend die Gelegenheit, noch „nachzurutschen". Ich bin sicher, daß der 16jährige Bremer diesen Tag nicht so bald vergessen wird!

In Leiden angekommen, stehen wir vor einem imposanten, modern angelegten Gebäudekomplex, von dessen Dach in großen Lettern die Aufschrift „AACKOSOFT" herabprangt. Kaum dem Wagen entstiegen, werden wir auch schon vom „Begrüßungskomitee", in Gestalt der Firmenchefs Paul van Aacken und Guurt Kok (deren Nachnamen zusammengesetzt die Firmenbezeichnung AAKKOSOFT ergeben) sowie des Export Managers Paul Groen, in Empfang genommen. Man geleitet uns zunächst in den Konferenzraum, wo wir uns nicht nur über AACKOSOFT's Aktivitäten aufklären lassen, sondern auch die Chance zu einem „holländisch-deutschen Gedankenaustausch" wahrnehmen. Hierbei hat vor allem Markus die Gelegenheit, seine Erfahrungen als C-64-User einzubringen, was die auf den MSX (den in den Niederlanden führenden Computer) spezialisierten, aber auch den Commodore berücksichtigenden „AACKOSOFTler" natürlich brennend interessiert.

Arbeiten in entspannter Atmosphäre: Zwei der Aackosoft-Programmierer (Foto: bez)

Von links nach rechts: Rolf Schneider, Verkaufsleiter der Profisoft GmbH, Paul Groen, Export Manager von Aacksoft, und Markus Ambrosi (Foto: bez)

Dann endlich kommen wir zum lang erwarteten Höhepunkt des Tages: Wir besichtigen das Unternehmen mit all seinen verschiedenen Abteilungen. Die insgesamt etwa vierzig Mitarbeiter verteilen sich auf das riesige Lager, den Programmversand, die Buchhaltung, den Im- und Export, die Kopierabteilung und, last but not least, auf die Programmentwicklung. Hier haben wir nun ausgiebig Gelegenheit, den „Profis" über die Schulter zu schauen. Wir erfahren, daß von der Idee über die Konzeption und die Entwicklung des Programms bis hin zum Cover alles im Hause gemacht wird. Ein ganzer Stab von Mitarbeitern ist nötig, bis das fertige Produkt endlich „steht". Dabei ist es ungeheuer wichtig, daß Programmierer, Grafiker und Texter Hand in Hand arbeiten, wenn die einzelnen Schritte zu einem gelungen Ganzen abgerundet werden sollen.

Beeindruckt sind wir von der lockeren Atmosphäre, die hier, in den „Heiligen Hallen" des Unternehmens, das kreative Arbeiten natürlich nur fördern kann. Freundlich und geduldig gibt man uns Auskunft, führt uns herum und gewährt uns Einblick in die neuesten, noch geheimen Projekte des Hauses. Ein wenig traurig sind wir deshalb schon, als es schließlich heißt, Abschied zu nehmen. Wir haben viel gesehen, eine Menge gelernt und vor allem neue Freunde gefunden. Tschüß, AACKOSOFT, vielleicht sehen wir uns mal wieder!

Bernd Zimmermann

KONVERTIERUNGEN

AUF EINEN BLICK......!

Immer wieder wurde die Redaktion gefragt, worin sich die einzelnen Versionen eines Spiel-Titels unterscheiden. Wir haben hier einige Beispiele für Sie herausgesucht, von denen wir meinen, sie könnten von Interesse sein! Wir werden in Wort & Bild die Umsetzungen bekannter, bereits getesteter Software vorstellen.

Ein besonderes Schmankerl stellt die 128er-Spectrum-Fassung von **AUF WIEDERSEHEN MONTY** *dar! Wir wollten unseren Augen und Ohren nicht trauen, als wir das Spiel eingeladen hatten! Die Grafik ist der der C-64-Version durchaus ebenbürtig; der Sound sogar noch etwas besser. Hinzu kommt eine Sprachausgabe („Watch out"; „Money"; „Ouch" usw.). Doch:* **GREMLIN GRAPHICS** *hatte diese Version auf ihrer Spectrum-Kassette geradezu „versteckt". Nur durch einen Zufall „gelangten" wir an die 128er-Fassung. Warum nur wurde nirgends erwähnt, daß sich sowohl eine 48K- sowie eine 128K-Version auf einer Kassette befinden? Denkt man einmal daran, daß heutzutage fast jeder mit der Zusatzbezeichnung „128K" nur so protzt, obwohl man nur im 48er-Modus laden kann, so ist bei GREMLIN genau das Gegenteil der Fall. Also, 128er-Freunde: „Watch out" for this great game! Hervorragend, was hier geleistet wurde! (FOTO)*

●

MSX-Freunde, aufgepaßt! Folgende Umsetzungen auf Eure Rechner sind zu vermelden: **HEAD OVER HEELS** *von* **OCEAN** *sowie zwei* **ULTIMATE**-*Produkte –* **CYBERUN** *und* **PENTAGRAM.**

●

Das ausgezeichnete Low Budget Game **I, BALL,** *das bereits für den Spectrum zu einem vollen Erfolg wurde, läuft jetzt auch auf dem C-64. Zehn Mark kostet es, das* **FIREBIRD**-*Spiel.*

●

ROGUE TROOPER *hieß das* **PIRANHA**-*Produkt, das zuerst für Spectrum und Schneider erschien. Das 3D-Rächer-Spiel gibt's jetzt auch für den C-64.*

●

Nachdem **CINEMAWARE** *einen Riesen-Erfolg mit seinem* **DEFENDER OF THE CROWN** *hatte, dachten alle ST-Besitzer bei sich: „Das kann doch nur noch eine Frage von Wochen sein, bis auch wir das Ding bekommen." Doch weitgefehlt! Zunächst werden erst einmal die Freunde des C-64 dran sein. Mal sehen, wie der DEFENDER bei uns läuft!*

Ein Dauerbrenner ganz eigener Art ist **SPITFIRE 40,** *das Simulations- und Kampfspiel von* **MIRRORSOFT.** *Nachdem es den Hit bereits für C-64, Schneider, Spectrum 48, Spectrum 128, Atari und MSX gab, kommt noch der Rechner Atari ST hinzu.*

●

Als ein „kolossales Adventure der Spitzenklasse" wurde uns vor Monaten das **LEVEL 9/RAINBIRD**-*Programm* **JEWELS OF DARKNESS** *angeboten. Jetzt dürfen sich alle APPLE-II-Besitzer auf ein Happy Adventuring freuen!*

●

Weitere interessante Konvertierungen: **LEADERBOARD TOURNAMENT** *(von* **US GOLD**) *für Spectrum, Schneider, Amiga & Joyce.* **KILLED UNTIL DEAD – ACCOLADE/US GOLD** *nun für Spectrum & Schneider. Dem* **BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT,** *den* **DATABYTE** *„verbrochen" hat, ließ man nun eine weitere „Schandtat" folgen: Eine ausgezeichnete ST-Version! Das Programm besteht aus zwei Disketten, dem Design-Teil und dem vollwertigen Spiel BOULDER DASH 4.*

Genau 21 Jahre sind vergangen, als ich zum Weihnachtsfeste meine erste Auto-Rennbahn geschenkt bekam. Es war eine englische. Sie hieß **SCALEXTRIC.** *In den vergangenen Wochen und Monaten bekam ich die Gelegenheit, wieder mit der Bahn mit den modellgetreuen Fahrzeugen zu spielen. Es war die Versoftung von* **LEISURE GENIUS/VIRGIN** *mit gleichnamigen Titel: SCALEXTRIC. Die Spectrum-Fassung hatten wir schon vorgestellt. Nun flatterte uns die Schneider-Version auf den Tisch. Wir wählten „Two Players", wie es sich gehört, und starteten das Rennen. Etwas erschwerend – wie bei Spectrum – kam hinzu, daß der zweite Mitstreiter sich über die Tastatur zum Sieg durchkämpfen mußte (bei der 64er-Fassung hat man's da schon besser!). Aber, was soll's? Spaß hat's schon gemacht, im zweigeteilten Bildschirm beide Flitzer zu verfolgen. Eine gute Renn-Simulation, meine ich, die darüberhinaus die Möglichkeit bietet, sich einen eigenen Kurs zu basteln!*

Ein heikles, wie interessantes Thema ist wohl derzeit **LEVIATHAN** *für den Schneider.* **ENGLISH SOFTWARE** *hat mit seinen Fassungen für den C-64, Atari ST und Spectrum schon voll zu überzeugen gewußt. Was man sich aber bei der Umsetzung auf den Schneider gedacht hat, bleibt wohl das Geheimnis der Programmierer. Mein Eindruck: Schnell erdacht, flüchtig gemacht! Die Steuerung und der Sound sind zwar ausgezeichnet, die Grafik allerdings läßt zu wünschen übrig. Es ist bestimmt auf Dauer nicht gut für unsere Augen, LEVIATHAN auf dem CPC zu spielen. Das Scrolling ist derart ruckelhaft, daß man schon nach wenigen Sekunden Tränen in die Äuglein bekommt. Vielleicht läßt sich noch was retten? Spiel gut, aber augenfeindlich!*

●

Im Wilden Westen ist der Teufel los! Ein Zugräuber nach dem anderen versucht die schnelle Mark (oder Dollars) zu machen. Bei **EXPRESS RAIDER** *von* **US GOLD** *ist das nicht anders. Sie werden in die Zeiten des Bahnbaus in den USA versetzt, wo Sie als Zugräuber die Kassen plündern wollen. Zunächst muß man auf den Zug aufspringen. Doch: Dies wird durch einen sich wehrenden Lokführer und zahlreiche Hundchen erschwert. Hat man's geschafft, so springt man von Waggon zu Waggon, tötet „karatemäßig" seine Gegner und sammelt die Penunze ein. Und so weiter und so fort. Die Konvertierung des (ursprünglich) C-64-Games hat nun u.a. auch den Spectrum erreicht. Die Grafiken und die Animation sind allerdings längst nicht so gut wie beim „Einsteiger-Modell". Auch die Steuerung reicht bei weitem nicht an die des C-64 heran. Vielleicht wurde hier zu hastig gearbeitet? Mittelmäßiges Programm.*

Nachdem vor nicht allzulanger Zeit die Break Out-Welle wieder auf die Joystick-Artisten schwappte, durfte natürlich auch einer der Arcade-Hits nicht „ungeschoren" in der Spielhalle bleiben: TAITO'S **ARKANOID** begeisterte uns schon in der 64er-Version. Nun hat die Redaktion auch die ST- und die Spectrum-Fassungen unter die Lupe genommen. Bei Spectrum fiel uns auf, daß diese Version zwar keine excellenten Hintergrund-Grafiken bietet, der Sound aber für Spectrum-Verhältnisse ordentlich war. Anzumerken sei noch, daß die Steuerung äußerst präzise ist. Je weiter nämlich der Ball vom Schläger entfernt ist, desto schneller kann der Schläger bewegt werden. Kommt der Ball dem „Bat" näher, so bewegt sich dieser merklich langsamer, und man kann sehr genau steuern. Die Spielgeschwindigkeit und der Schwierigkeitsgrad sind ebenso hoch wie bei der 64er-Fassung. Empfehlenswert! Buy it! Die Atari ST-Version ist schon eine Augenweide. Grafisch gesehen ist dieses ARKANOID wohl die beste Fassung. Auch spielerisch wußte der „ST-Player" voll zu überzeugen. Sehr schön hier, daß man sehr oft in den Besitz des Raumschiff-Schlägers kommt. Mit diesem „Ballermann" kann man schon so einige Steinchen wegputzen und so manches Level früher verlassen. Uns hat's gefallen!

•

„Quality Software – made in Germany", dieses Prädikat konnten bislang nur wenige deutsche Software-Hersteller im Ausland erwerben. Einer derjenigen Titel, der sogar in den englischen Charts auftauchte, war seinerzeit das 64er-Spiel **MISSION ELEVATOR.** Die in Gütersloh ansässigen **MICRO PARTNER** hatten damals in England unter dem **MICROPOOL**- Label beachtlichen Erfolg. Einen Erfolg, den sie jetzt vermutlich wiederholen möchten. Denn: Man hat eine Atari-ST- und eine Spectrum-Fassung von MISSION ELEVATOR fertiggestellt. Die Grafik der Spectrum-Version ist nicht mit der vom 64er zu vergleichen. „Vergleicht" man sie aber doch, so wird man feststellen, daß man viel für den Speccy getan hat. Die Spielfigur und die Gegner sind zwar nicht mehrfarbig (in diesem Falle schwarz), sind aber hübsch groß und gut animiert. Das Spielgeschehen ist recht schnell; der Ablauf vielversprechend. Es handelt sich um ein durschnittlich bis gutes Game, das wohl auch auf der Insel gut ankommen wird. (Foto: Spectrum-Version)

•

Die Sache mit dem hübsch animierten Drachen hatte uns schon bei der Schneider- und Spectrum-Ausführung beeindruckt. Nun bestaunen auch die Freaks des C-64 **DURELL'S THANATOS!** Der Drache sowie sein Umfeld (Wasserflächen, eruptierende Vulkane, „Mondlandschaft" usw.) sind grafisch gegenüber der Schneider-Ausführung nicht verändert worden. Das Scrolling ist allerdings recht gut; die Spielidee ansprechend, die Ausführung mittelprächtig. So richtig Laune aufkommen will erst, wenn der Drache flügelschwingend durch die Höhle fliegt. Die Spinnen, die bei Berührung für Energie-Verlust sorgen, müssen dosiert abgebrannt werden. Bläst man zuviel, so hat man bald „ausgehaucht"! Mittelmäßig bis gutes Spiel.

•

„Berühmte Vorlagen sind zum Konvertieren da." Diesen Wahlspruch machen sich fast alle Software-Ersteller zu eigen. Daß aber so manches in die Hose gehen kann, bewies jüngst **MELBOURNE HOUSE** mit der Spectrum-Ausführung von **FIST II!** Die Grafik ist im Vergleich zum C-64 sehr sehr mager, der Sound nicht wiederzuerkennen, der Spiel- und Bewegungsablauf mangelhaft. Man sollte sich von Zeit zu Zeit überlegen, ob man nicht doch auf manche Konvertierungen verzichten sollte. Man tut sich und den Usern damit bestimmt keinen Gefallen. Unterdurchschnittliches Game.

PORTAL war ein 64er-Programm, das von sich reden machte (ASM berichtete ausführlich in Ausgabe 4/87!). Bei dem **ACTIVISION**-Produkt handelt es sich um einen Computer-Roman, den Sie lesen sollen. Nur: Sie müssen sich quasi die Kapitel erst selbst zusammensuchen. PORTAL ist die Geschichte um die verschwundene Menschheit. Mit Hilfe von HOMER werden Sie Stück für Stück in ein Geheimnis eingeweiht, das Sie so schnell nicht wieder loslassen wird. Jetzt haben auch die Freunde der MS-DOS-Rechner und des Amiga die Möglichkeit, sich „interaktiv" an der Suche nach der Lösung des Rätsels zu beteiligen. Grafisch gesehen (siehe Amiga-Screen Shot!) ist (natürlich) einiges mehr zu erwarten als beim 64er-„Einsteiger". Freunden von kniffligen, aber höchst interessanten (Roman-)Adventures wird dieses Werk sicherlich munden.

•

STARGLIDER hieß in Britannien das „Spiel des Jahres". Die Atari ST-Version sorgte für das begehrte Prädikat, mit dem **RAINBIRD** momentan ganz schön absahnt. Etwas später kam dann die „Ruckel-Fassung" für den C-64. Die Schneider- und Spectrum(128K)-Versionen, die da folgten, waren schon überzeugender (gegenüber C-64). Nun ist der Super-Renner folgerichtig auch für den (Super-Rechner?) Amiga erschienen. Der „Glider" ist verflucht schnell, die Bewegungen sind fließend, wir bemerken einen Super-Sound und eine Sprachausgabe, die Sie „anmacht": Beispiele: „Missile launched"; „Docking complete"; „Damage alert" usw. Ich bin überzeugt, daß der eingefleischte Amiga-Fan auf STARGLIDER wohl nicht verzichten kann und wird!

„Wie klaut man eine Million?" Diese Frage hat man sich (Hand aufs Herz!) bestimmt auch schon mal gestellt. Aber: Crime doesn't pay – Verbrechen zahlt sich nicht aus! Spielerisch gesehen kann man es ja mal versuchen. Das dachte sich wohl auch **ARIOLASOFT/39 STEPS,** als man **THEY STOLE A MILLION** zunächst für den C-64 herausbrachte. Nachdem so viele Rechner folgten, hat sich auch eine Spectrum-Version in den Vordergrund gedrängt, die als grafisch ausgezeichnet bezeichnet werden kann. Via Pull-Down-Menüs können auch die Speccy-Besitzer ihren Raub planen, ihre Crew anheuern und groß absahnen. Interessantes Spiel, gerade für den Spectrum.

KOPFNUSS

Das Adventure im „Bogart-Stil"

Bestimmt hat jeder schon einmal in seinem Leben einen Humphrey-Bogart-Film gesehen. BORROWED TIME spielt wie das Vorbild in den Wilden Dreißigern. Ort der Handlung ist, wie sollte es anders sein, natürlich Chicago. Sie schlüpfen in die Rolle eines unterdurchnittlich erfolgreichen Detektivs, der gerade an der Arbeit ist, den schwierigsten Auftrag seines Lebens zu erfüllen. Und dieser Fall ist diesmal eine Kopfnuß für ASM!

Programm: Borrowed Time, **System:** C-64, Atari ST, Amiga, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Activision Deutschland, Postfach 760680, 2000 Hamburg 76, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser; Spectrum-Version: u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg; Computer Bauer, München.

Mit **BORROWED TIME** erwarb sich **ACTIVISION** zum ersten Mal den Namen eines der besten Adventureproduzenten. Borrowed Time hatte eine gewisse Vorreiterrolle. Weitere Adventures folgten. Wer kann sich nicht an den Detektivspielenden Sir Charles Foxworth erinnern, der mit seinem witzigen Diener den Mörder auf einem Mississippidampfer innerhalb von drei Tagen finden mußte? Oder an „Tass Times"? Dieses ausgeflippte Spiel mit dem total verrückten Background ließ viele „Adventureherzen" (auch das der ASM-Redaktion) höher schlagen. Alle diese Spiele bestechen durch ihre Benutzerfreundlichkeit, eine sehr gute und witzig animierte Grafik. Dazu gesellt sich noch eine gehörige Portion Spielwitz, der bei einem guten Adventure natürlich nicht fehlen darf.

Doch kommen wir zu BORROWED TIME:

Jahre, nachdem sich Sam Harlowe, unser mittelmäßiger Detektiv, aus dem Geschäft zurückgezogen hatte und sich nur noch mit Bagatellen beschäftigte, kam er auf die Idee, sein „aufregendes" Leben in seinen Memoiren festzuhalten. Wir wollen jedoch nur seinen wichtigsten Fall, den er später „Borrowed Time" nannte, hier aufführen, da sich seine restlichen Fälle sowieso nur um Beschattungen des untreuen Ehemannes oder andere langweilige Überwachungsarbeiten drehten.

Drehen wir die Zeit doch einfach um gut 50 Jahre zurück. Wir schreiben nun das Jahr 1932. Versetzen sie sich nun in die Rolle Sam Harlowes, der in seinem verrauchten Büro in Chicago sitzt und gerade über seinen ersten richtigen Fall brütet. Er spielt mit einem Streichholz im fast überquellenden Aschenbecher herum, als das Telefon klingelt. Versetzen Sie sich also in die Lage unseres Detektives, und lösen Sie den Fall!

„...'Oh mein Gott', dachte ich mir. 'Hoffentlich ist dies nicht mein Auftraggeber. Er wird doch bestimmt bald erste Erfolge sehen wollen, wo ich mir schon fast einen Monat lang die Zähne an diesem Fall ausgebissen habe. Wenn das verflixte Telefon doch endlich aufhören würde zu bimmeln.' Doch das tat es nicht. Notgedrungen nahm ich den Hörer ab und wollte schon meinen altbewährten Spruch herunterleiern, als eine unbekannte Stimme wisperte:' Sam, Du bist ein toter Mann!' (Klick). Nach dieser aufbauenden Warnung (immerhin ein Anhaltspunkt in dieser verworrenen Angelegenheit) beschloß ich, mit meinen Ermittlungen fortzufahren. Nur wo sollte ich anfangen. Immerhin mußte ich den Täter aus 20 Verdächtigen herausfiltern. Doch diese Entscheidung wurde mir abgenommen, als ich auf dem Schreibtisch meiner Sekretärin (und Freundin) Iris Spencer eine Nachricht fand. Mavis Brown vom Dublin Rose, der verruchtesten Kneipe weit und breit, hätte angerufen, um mich zu sprechen. 'Also nix wie hin', sagte ich zu mir und setzte mich in Bewegung.

Diese Bewegung sollte sich schlagartig beschleunigen, nachdem ich die zwei finsteren Gestalten gesehen hatte, die mir mit ihren „Pustehörnchen" zu verstehen gaben, daß meine Zeit abgelaufen sei. Ganz so schnell wollte ich meinen verstorbenen Vater nun doch nicht besuchen, so daß ich in das nahe gelegene Hotel flüchtete und mich dort hinter einem Sessel versteckte. Da erspähte ich eine Tür, die auf das Dach zu führen schien. Leise schlich ich mich dorthin (leider pfiffen mir einige Kugeln um die Ohren, so mußte ich etwas schneller schleichen) und verschloß die Tür hinter mir.

Aber die Killer waren hartnäckiger, als ich dachte. Schließlich rannte ich die Treppe hinauf. Dort schien Endstation zu sein. Nur ein Fenster blieb noch als Ausweg. Es führte auf einen Sims, dessen einzige Verbindung zum gegenüberliegenden Haus ein Stromkabel war, das die ganze Straße überspannte. Plötzlich kam mir eine lebensrettende Idee. Ich schlug das Fenster ein und nahm eine Glasscherbe. Danach kletterte ich durch das Fenster auf den Sims. Es war auch höchste Eile geboten, denn meine Verfolger hatten schon die Tür aufgebrochen. Also hangelte ich am Stromkabel zu dem gegenüberliegenden Haus (Dublin Rose). Dort angekommen wartete ich, bis die Killer ebenfalls einen gewagten Balanceakt vollführten, den ich aber leider unterbrach, indem ich das Kabel kappte. Jetzt hatte ich erst einmal Ruhe und konnte in die Kneipe hinuntergehen, um Mavis zu befragen. Sie konnte auch nur eine Warnung von Lebock, der neben Fred Mungo einer der Handlanger von Farnham ist, bestellen. Farnham ist der hiesige Chef der Unterwelt, dem man bisher noch nie etwas anhängen konnte.

Da mich Mavis' Hinweise kaum weiterbrachten, setzte ich mich an die Bar und bekam dort wenigstens den Aufenthaltsort von Lebock und das Paßwort für den Türbullen, nachdem ich ein wenig mit meiner 45er spielte. Ein bißchen enttäuscht verließ ich die Bar. Ich beschloß, Lebock einen Besuch abzustatten. Auf dem Weg dorthin traf ich Iris Spencer, die mir mitteilte, daß meine Exfrau Rita gekidnapped worden sei. Der Türsteher vor Lebocks Haus reagierte sofort auf das Paßwort (tinplayer) und ließ mich ein, wo ich schon von Farnhams Handlanger Lebock erwartet wurde. Beim Eintreten hatte ich in weiser Voraussicht die Eingangstür abgeschlossen, um bösen Überraschungen vorzubeugen. In dem Raum fiel mir sofort der Kamin ins Auge. Bei näherem Hinsehen fand ich ein leicht verbranntes Blatt, das ich als

Indiz mitnahm. Da rief Lebock seinen Bullen, der aber wegen der verschlossenen Tür Probleme beim Eintreten hatte. Ich zog es vor, mich in das Eßzimmer zu verziehen. Dort fand ich einen Kerzenständer! Anschließend ging es Schlag auf Schlag. Der Bulle stürmte herein und lief vor meinen Kerzenständer (Aua!). Mit dem Gefühl, einen Widersacher abgehängt zu haben, floh ich durch die Küche ins Freie. Meine Nachforschungen setzte ich dann beim Doktor fort. Auf ein einfaches 'Ja' kam ich in die Praxis, wo ich aber außer einer Verbandsrolle, die ich mitnahm (nichts verkommen lassen!), nichts anderes fand. Nun begann ich mit der Suche nach der verlorengegangenen Rita. Zuerst kam ich an einem Müllberg vorbei, in dem ich nach intensiver Suche (Igittigitt) einen Knochen fand. Ich entschloß mich, diesen mitzunehmen (was sich später als gut herausstellen sollte). Endlich gelangte ich zu einer abbruchreifen Hütte. Die verschlossene Tür trat ich ein und gelangte in die Hütte. Dort saß zwar nicht Rita, aber Mavis festverschnürt auf einem Stuhl. Während ihrer Befreiung berichtete sie, daß Mungo sie hier kaltgestellt habe. In der Bruchbude entdeckte ich noch einen alten Schmöker, der ein interessantes Lesezeichen enthielt, und eine Tube mit Brandsalbe. Mit der Tube und dem Lesezeichen (erste Beweise gegen Mungo) verließ ich die Hütte.

Nun begab ich mich auf dem schnellsten Wege zu Ritas Appartement. Die aufgebrochene Tür hätte mich eigentlich stutzig machen sollen, leider wurde ich es erst, als ich einen Schlag auf dem Kopf verspürte und selbst verschnürt, nach einem ungewollten Kurzschlaf, in Ritas Wohnzimmer aufwachte. Doch mit Kerze und Streichholz, die ich unter dem Tisch fand, konnte ich leicht meine Fesseln (und meine Hose) durchbrennen. In Ritas Küche fand ich hinter dem Ofen einen Schlüssel. Leider verbrannte ich Trottel mir bei dieser Aktion die Pfoten. Zuerst wollte ich ja die Brandsalbe benutzen, doch dann erinnerte mich mein Verstand (sowas soll's ja geben) daran, daß ich die Tube als Beweismittel einsetzen wollte. So nahm ich den Verband, den ich beim Doktor stiebitzt hatte, zuhilfe. Später entdeckte ich im Papierkorb noch ein Rezept. So verließ ich die Wohnung mit zwei weiteren Beweisen gegen Mungo.

Jetzt wollte ich Farnham erst einmal einen Besuch abstatten. Doch auf dem Weg dorthin kam ich am Parkplatz vorbei und wurde Zeuge einer Schlägerei zwischen Mungo und meinem Freund Jake. Meine 45er trennte beide Streithähne. Jake rief die Polizei, während ich Mungo in Schach hielt. Danach händigte mir Jake noch zwei weitere Beweise, ein Paar Handschuhe und drei Kanister, gegen Mungo aus. Als die Cops kamen, zeigte ich ihnen meine Beweise gegen Mungo (Rezept, Tube, Lesezeichen, die Handschuhe und die Kanister). Bei seiner Verhaftung erzählte mir Mungo, daß der Schlüssel, den ich bei Rita gefunden hatte, ein Schlüssel für das Postfach 999 sei.

Kurze Zeit später saß ich Farnham und einem seiner abgerichteten Wachhunde gegenüber. Während unseres Gesprächs mußte er das Tier einmal mit einem speziellen Wort (HIYO) beruhigen. Sonst fiel nichts Besonderes vor, so daß ich sein Domizil wieder verließ. Auf meinem Rückweg wollte ich noch die alte Villa unter die Lupe nehmen. Mein Forscherdrang wurde im Garten jäh gebremst, als ich zwei von Farnhams Wachhunden ins Auge blickte. Zum Glück fiel mir ein, wie Farnham seinen Hund beruhigt hatte, sonst wäre meine Hose womöglich ganz zum Teufel gewesen. Darauf betrat ich die Villa, in der meine Exfrau Rita und Wainwright, ein wohlhabender Geschäftsmann, von Jim Shuman festgehalten wurden. Nachdem ich Shuman überwältigt hatte, befreite ich die Gefangenen. Bevor wiederum die Polizei kam, unterhielt ich mich mit Wainwright, der mir im Laufe des Gespräches einen Bericht über Farnhams Machenschaften aushändigte. Endlich kam die Polizei (also immer diese Kaffeepausen) und führte Shuman ab. Nach diesen Ereignissen begab ich mich auf dem schnellsten Wege zur hiesigen Post, um das Schließfach zu öffnen. Im Fach fand ich ein Gedicht, auf dessen Rückseite die Zahl 6316 zu lesen stand. Ich las das Gedicht mehrmals, bis ich den Sinn herausfand. Unter der berühmten Parkstatue des George Washington grub ich einen ominösen Koffer mit einer Schaufel, die ich in einem Schuppen fand, aus. Der Schuppen war mit einem Kettenschloß gesichert, das ich mit der Kombination 6316 geöffnet hatte. Gerade wollte ich den Koffer näher untersuchen, als meine Verfolger, die ich im Hotel abgeschüttelt zu haben hoffte, mit gezückten „Blasröhrchen" auf mich zuliefen.

Jetzt half nur noch die Flucht. Schnell rannte ich zu dem Müllhaufen, wo ich mich versteckte. Gerade als ich aufatmen wollte, sah ich einen knurrenden Hund, der jeden Moment zu bellen und mich zu verraten drohte. Schnell besann ich mich auf den Knochen, den ich früher hier gefunden hatte. Meine Verfolger rannten vorbei, ohne daß mich der Köter verriet. 'Jetzt sollen die Cops auch mal was für ihr Geld tun', meinte ich und begab mich zur Polizei.

Im Office öffnete ich den Koffer und nahm eine Mappe heraus, die ich als gesondertes Beweismittel benutzen wollte. Jetzt meinte ich, alle Beweise zusammengetragen zu haben, um Farnhams finstere Machenschaften zu beweisen. Mein Puzzle (man höre und staune!) war komplett. Also zeigte ich Farnham an (ARREST FARNHAM). Zusammen mit Inspector Hawkeye fuhr ich zu Farnham. Dort bewies ich schnell seine Schuld, indem ich meine Beweise (Koffer, Mappe, angekokeltes Papier und Wainwrights Report) vorzeigte. Dies reichte, um ihn für längere Zeit hinter Gitter zu bringen. .... "

So, bevor wir uns noch die langweiligen Lobeshymnen (wenn man da die Diskette schiefhält, tropft der Schmalz runter) anhören müssen, schließen wir lieber Sam Harlowe's Memoiren. Uns bleibt nur noch, Ihnen viel Spaß beim Spielen und Lösen des Adventures zu wünschen. Und denken Sie daran, die Zeit ist knapp.

(Text und Zeichnung: Torsten Blum)

Sport-Kaleidoskop

Der „amerikanische" Ringkampf!

Programm: Tag Team Wrestling, **System:** C-64, **Preis:** ca. 40 Mark (Kass); etwa 50 Mark (Disc), **Hersteller:** US Gold, Kaarst, **Bezugsquelle:** u.a. Korona-Soft.

Nach *Rock 'n' Wrestle* und *Championship Wrestling* gibt es nun auch noch **TAG TEAM WRESTLING** - veröffentlicht von **US GOLD.** Die Grundlage dieser Version ist die gleiche wie bei den Vorgängern: „Catch as catch can" oder „amerikanischer" Ringkampf wird geboten. Die einzige Neuerung ist der Kampf im Team – TAG TEAM genannt („TAG" ist im Englischen ein Wort, das viele Bedeutungen hat; hier könnte es soviel wie „fangen" oder „haschen" bedeuten, Anm. d. Red.!), wobei es darauf ankommt, den am Rande des Ringes wartenden Mitstreiter per Handschlag dann ins Spiel bzw. in den Kampf zu schicken, wenn die eigenen Reserven zur Neige gehen.

Das bedeutet faktisch, daß eigentlich immer zwei Catcher zur Verfügung stehen, um gemeinsam (aber nicht gleichzeitig) anzutreten. Das Ziel des Spiels ist, die Weltmeisterschaft zu erringen. Man muß drei Kämpfe gewinnen, um USA-Meister, fünf Kämpfe, um Europameister und 15 Fights, um Weltmeister zu werden.

Nach letztlich 25 Begegnungen, die siegreich überstanden wurden, kann man zum Super-Champion aufsteigen. Verliert man einen Kampf im höheren Level, so muß man hernach in einer Stufe tiefer wieder von vorn beginnen.

Ist man mit dem Gegner im Clinch, so kann man innerhalb von drei Sekunden einen entsprechenden Griff anwählen, indem man den Joystick in eine der verschiedenen Richtungen bewegt (bei gleichzeitigem Drücken des Feuerknopfes). Jetzt wird die gewünschte Aktion ausgeführt. Jeder Griff wird in einer Schriftzeile unter dem Catcher dargestellt und benannt. Man muß also nicht komplizierte Joystick-Manöver durchführen, um einen ganz bestimmten Griff anzusetzen.

Angetreten wird entweder gegen den Computer (verdammt durchtrainiert, diese „Rechner-Typen"!) oder gegen einen Mitspieler. Die Grafik und die Animation ist nicht schlecht, aber weniger detailliert als bei *Championship Wrestling*. Es gibt auch nur ein Team, das zur Verfügung steht, sowie vorgegebene Gegner. Diese ändern sich auch nur in der Spielstärke, nicht im Aussehen.

Wie beim „echten" Wrestling kann es passieren, daß der Gegner aus dem Ring geworfen wird. Jetzt kann man die Gelegenheit nutzen, um bis zu 20 Sekunden auch außerhalb zu kämpfen. Ist man allerdings in dieser Zeit nicht wieder in die eigentliche Arena zurückgekehrt, wird man disqualifiziert. Interessant ist auch die Möglichkeit, schon mal außerhalb des Rings einen Gegenstand aufzunehmen, mit dem man recht „eindrucksvoll" auf seinen Kontrahenten einschlagen kann: Ein Hieb mit dem Brett zur richtigen Zeit, und das Blatt wird sich erstaunlichweise schnell wenden! So brutal das klingt ist es aber gar nicht, denn es gibt ja immer noch den Ringrichter, der über alle Aktionen der Catcher wacht.

Acht verschiedene Griffe sind möglich, um den Gegnern das Leben im Ring schwer zu machen. Die Kontrolle über die Spielfigur ist exakt und überschaubar, vor allem bedingt durch die ausgezeichnete Joystick-Steuerung/Griffanzeige.

Die Bewertung: Die Animation ist insgesamt als gut zu bezeichnen, führen die einzelnen Kontrahenten doch realistische Manöver auf dem Bildschirm durch. Lediglich das beliebte Klettern auf die Seile in den Ringecken ist unberücksichtigt geblieben. Der Sound ist bei TAG TEAM WRESTLING unbedeutend und kaum erwähnenswert – während des Spiels kann er abgeschaltet werden. Nun vernimmt man nur noch Sound-Effekte, die aber gut zum Spielgeschehen passen. Eine gewisse Realitätsnähe ist bis auf einige Ausnahmen durchaus zu erkennen; es gibt alle „sportlichen" und taktischen Möglichkeiten, die man vom echten Catchen her kennt. Spannung und Spaß kommen auf, denn es ist immer wieder eine echte Herausforderung, zum Weltmeister oder gar zum Super-Champion aufzusteigen.

Das Spiel gegen den Computer ist zwar ein schwieriges Unterfangen, nach einer gewissen Einarbeitungs- bzw. Trainingszeit können die Burschen, die der Rechner ins Rennen schickt, aber durchaus bezwungen werden. Wenn man gegen einen „menschlichen" Mitspieler antritt, können je nach Leistungsstand der Gegner herrliche Fights zustande kommen. Da auf der B-Seite der Diskette als Zugabe noch das Spiel **KARATE CHAMP** mitgeliefert wird, muß man u.a. das Preis/Leistungsverhältnis als überdurschnittlich gut bezeichnen.

Fazit: TAG TEAM WRESTLING ist ein würdiger Nachfolger der allerorts bekannten Vorgänger. Größtenteils sind die Grafik und die Animation noch besser als zum Beispiel bei *Rock 'n' Wrestle*, jedoch m.E. nicht ganz so gelungen wie bei *Championship Wrestling*. Für Fans dieser Art von Sport-Simulation ist T.T.W. ein Muß, da eine besonders gelungene Variante des Altbekannten vorliegt! In bezug auf Catch-Simulationen sind eigentlich fast alle Register gezogen worden. Doch: Warten wir mal ab – vielleicht gibt es bald eine Damenringkampf-Version. Wer weiß? Viel Spaß bei einem guten Spiel!

Uwe Winkelkötter/M.K.

Animation	**9**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**9**

Kein Wurf in die Vollen!

Programm: Strike, **System:** C-64, **Preis:** ca. 15 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Soest, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.
Bowling-Spiele scheinen sich momentan großer Beliebtheit zu erfreuen. Nach Spielen wie *Pubgames, Indoor Sports* und der Veröffentlichung von *Tenth Frame* scheint sich noch kein Ende von Produktionen dieser Art sportlicher Simulation abzuzeichnen. **MASTERTRONIC** darf natürlich als Anbieter von Low-Budget-Programmen diesen Trend nicht verpassen. So sprang man auch auf den Zug und ließ **STRIKE** vom Stapel, einen Vertreter aus der MAD-Games-Serie. Das Programm kostet etwa 15 Mark.
In puncto Software-Tests bin ich einiges gewöhnt, aber bei STRIKE hatte selbst ich Schwierigkeiten, wach zu bleiben. Nachdem ich mich durch zahlreiche Menüs gekämpft und Parameter wie Anzahl der Spieler, Joystick- oder Tastatur-Option sowie den Startlevel festgelegt hatte, sah ich auch schon einen hübsch animierten Bowlingspieler spielbereit auf der Bahn stehen. Auf dem Screen sieht man neben dem Bowler das Scoreboard (Ergebnis-Tafel), eine Dokumentations-Tafel, die klar macht, wer als nächster dran ist, und natürlich die zehn Pins.
Nun, meine ersten Wurfversuche waren recht kläglich, hatte ich doch einige Probleme mit der Joystick-Steuerung. Entweder lief mein Spieler unmotiviert mit seiner Kugel in der Hand einfach auf die Bahn oder trat über die Abwurflinie. Manchmal fiel ihm das schwere Geschoß sogar auf den Fuß. Die entsprechenden Bemerkungen waren der Dokumentationstafel zu entnehmen!
In dieser, meiner ersten Runde konnte ich keinen einzigen Pin umhauen – keine Punkte. Zum Glück warf sich auch mein Gegner, der Computer, die Kugel des öfteren auf den Fuß. Aber schon beim zweiten Spiel war ich etwas klüger: Ich wählte im Menü die Steuerung über Tastatur. Sie werden es vermutlich nicht für möglich halten, aber die Keyboard-Steuerung ist hier bei STRIKE eher angebracht als die Joystick-Option! Mit „O" und „P" kann man die Spielfigur auf der Bahn nach oben oder unten bewegen. Wenn man „Q" drückt, nimmt der Bowler Anlauf. Die SPACE-Taste ist nun gefragt: Bei der ersten Betätigung läßt sie den Spieler sich bücken; beim zweiten Mal wird die Kugel geworfen. Hat man nun Glück, so räumt man mit dem entsprechenden Wurf auch entsprechend viele Kegel/Pins ab. Diese werden in einem Sichtfenster dargestellt.
Die Punkte werden auf dem Scoreboard gutgeschrieben.

FOOT FAULT

Nach drei Würfen Ihrerseits folgt die Aufforderung an den Gegner, nun auch mitzuspielen. Hat man die Pins umgehauen, erfolgt „wie im richtigen Leben" das Aufstellen des Restbestandes für den zweiten Versuch. Leider wird dieser etwa fünf Sekunden dauernde Vorgang nach jedem Wurf wiederholt, was den Spielfluß doch stark negativ beeinflußt!
Die Grafik von STRIKE ist gut, die Animation hervorragend. Feinheiten sind recht gut zu erkennen. Auch der Sound ist ausgezeichnet. Aber auch dieser kann das Spiel nicht besonders attraktiv gestalten, denn es will einfach nicht der rechte Spaß aufkommen, da sich der Spielvorgang ständig wiederholt und der Computer in den unteren Levels überhaupt nicht bowlen kann.
STRIKE ist fraglos eine realitätsnahe Simulation, aber ich finde, daß das gewisse Etwas fehlt. Für mich persönlich heißt das, daß das „richtige" Bowling doch mehr bringt, als eine Computer-Umsetzung. Die Bowling-Simulationen von *Pubgames, Indoor Sports* konnten eine „echte" Atmosphäre auch nicht vermitteln. Die Atari-ST-Version von *Tenth Frame* ist allerdings schon eine sehr ausgereifte. Diese Fassung konnte bislang als einzige überzeugen. So reiht sich STRIKE in die Reihe der Erstgenannten ein – Atmosphäre nicht dicht genug! Wer allerdings eingefleischter Bowling-Fan und Computerbesitzer ist, oder wer einfach mal für 15 Mark eine ruhige Kugel schieben möchte, der wird vielleicht Spaß an STRIKE haben. Ich hatte diesen allerdings nicht!

Carsten Borgmeier/M.K.

Animation	**9**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**7**
Spaß/Spannung	**1**
Preis/Leistung	**3**

Programm: F.A.Cup '87, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Virgin Games, London.
Nach dem Erfolg von **VIRGIN GAMES'** letztjährigem F.A. CUP folgt nun mit **F.A. CUP '87** der anscheinend zu jedem Programm fällige Nachfolger. F.A CUP'87 versteht sich aber nicht als eigenständiges Programm, sondern als 'Update' zu erstgenanntem. Was allerdings an F.A. CUP '87 gegenüber F.A. CUP 'upgedatet' sein soll, weiß ich nicht zu sagen, da ich F.A. CUP (also das '86er Programm) nie zu Gesicht bekommen habe. Eins steht aber fest: Die Grafik ist es nicht! Hier hat man nämlich an allem gespart. Nicht einmal die kleine Mühe einer Zeichensatzveränderung hat man sich gemacht, um das Auge des Spielers zu verwöhnen, und der Pokal, der auf dem Bildschirm während des Spielens zu sehen ist, macht auch nicht gerade viel her. Für alle diejenigen, die das erste F.A. CUP auch nicht kennen, hier eine kurze Beschreibung des Spielgeschehens:
Das erste, was man nach dem Laden tun muß, ist, die gewünschte Spielerzahl einzugeben. Als nächstes erfolgt dann die Eingabe der Initialien (nur zwei Buchstaben) eines jeden Spielers. Hierauf kann (darf, soll, muß) jeder Spieler die zehn (!) Teams auswählen, die er managen möchte. Nun kann man sich noch aussuchen, ob man die ersten beiden Spielrunden überspringen will, oder ob man 'von der Pike auf' spielen möchte. Hat man auch dieses überstanden, sucht man sich für seine Teams eine der drei angebotenen Spieltaktiken (offensiv, ausgeglichen, defensiv) aus, und los geht's!
Na ja, die Umschreibung 'los geht's' ist wohl etwas zu lebendig für das, was sich auf dem Bildschirm tut, passender wäre wohl „ich weiß ja noch nicht genau, ob ich überhaupt Lust habe, etwas zu tun. Bis ich mir darüber im klaren bin, kann ich ja trotzdem schon mal anfangen gähn". Die Lösung für das Problem der Darstellung des Spielablaufes ist wohl beim *Football Manager* unendliche Dimensionen besser gelungen. Bei F.A. CUP flitzen keine Fuß-

SELECTION OF TEAM FORMATIONS
Select a formation for your team
DEFENSIVE
BALANCED
ATTACKING
IPSWICH
YORK
COMPUTER
PLAYER 02

baller-Sprites über den Screen, und kein Publikum jubelt, wenn ein Tor gefallen ist; was hier nämlich geschieht, erinnert an das gute alte Basic V2: Die gegeneinander spielenden Mannschaften werden jeweils gegenüber hingeschrieben, oberhalb 'tickt' eine Uhr gemächlich vor sich hin (diese kann aber, man höre und staune, mit 'Space' beschleunigt werden). Wenn die Spielzeit dann auch mal abgelaufen ist, so bequemt man sich, die Resultate anzuzeigen. Radikales Urteil: F.A. CUP '87 ist flüssiger als flüssig, nämlich überflüssig! Wer einen guten Fußball-Simulator sucht, möge sich den legendären FOOTBALL MANAGER besorgen.
Erläuterung zur Bewertung: Grafik: fehlt, Handhabung: normal, schafft jeder Anfänger (nein, nicht zu bedienen, selbst zu schreiben !), Technik/Strategie: Na ja, mit etwas gutem Willen noch fünf Punkte, Spielwert: fehlt auch (zu hart ?), Preis/Leistung: Oh wei, was würden Sie für ein gutes(?) Listing ausgeben wollen?

Ulrich Mühl

Grafik	**0**
Handhabung	**3**
Technik/Strategie	**5**
Spielwert	**2**
Preis/Leistung	**3**

Programmierte Langeweile

★ Die echte Simulation — Oder: Wie managed man eine kommerzielle Raumstation?

Seit Urzeiten versucht der Mensch in unbekannte Bereiche des Mikro- und Makrokosmos vorzudringen. Schon Jules Verne beschrieb in seinen Romanen die bemannte Raumfahrt, und mit der Landung der ersten Mondrakete schien ein alter Menschheitstraum in Erfüllung zu gehen: die Eroberung und Nutzung des Weltraums. Heute ist man soweit, daß man den Raumgleiter, das Space Shuttle, als wiederverwendbares Transportmittel ins All einsetzen kann. Die enormen Kosten der Raumfahrt konnten somit auf ein Maß reduziert werden, das die kommerzielle Nutzung ermöglicht. Zudem ist eine Raumstation „jederzeit" zu versorgen. Dieses Szenario wird in absehbarer Zukunft realisiert werden, denn vom Bau des ersten Space-Shuttle bis hin zum lückenlosen All-Transport-System ist nur ein relativ kleiner Schritt, und was der Mensch machen kann, macht er in aller Regel auch.

Dieser kleine Schritt wurde bei **SPACE M.A.X.** nun vollzogen. Das Programm wurde von dem Amerikaner Tom Keller entwikkelt, der sich neben seinem privaten Interesse für den Raum auch als Systemanalyst bei der NASA mit entsprechenden Problemen beschäftigte. Seiner Einschätzung nach war und ist der Computermarkt voll mit „unrealistischen" Simulationen, die nur wenig mit dem zu tun haben, was bei einer entsprechenden Aufgabe tatsächlich passiert. Mit SPACE M.A.X. ist es ihm gelungen, eine Simulation zu erarbeiten, die weder „nur Spiel" noch „nur Anwendung" ist, den Anforderungen an beide Programmgenres aber gerecht wird. Das geht soweit, daß bei der Nasa (die dieses Programm bereits verwendet) Überlegungen angestellt werden, alle ihre Ausbildungszentren in den USA mit dieser Simulation auszustatten. Und diese „echte" Simulation können Sie sich jetzt auf Ihren IBM-PC oder Kompatiblen holen.

Programm: Space M.A.X., **System:** IBM und Kompatible, **Preis:** ca. 140 DM, **Hersteller:** Final Frontier Software, USA, **Bezugsquelle:** u.a. Leisuresoft, Dortmund.

Daß **Space M.A.X** keine gewöhnliche Simulation ist, sieht man spätestens, wenn man das 138 Seiten starke Handbuch mit den drei Disketten in der Hand hält. Das Programm basiert auf dem Raumstation-Programm der NASA. Der Spieler übernimmt dabei die Funktion eines Projektmanagers der Firma Space M.A.X. Innerhalb eines limitierten Budgets und vorgegebener Zeit muß der Spieler (Projektmanager) die erste kommerzielle Raumstation planen und ausstatten, wobei der Projektmanager zusehen muß, daß er selbst auch möglichst gut verdient. Natürlich geht hier auch nicht alles glatt: Feuer, Druckverlust in der Kabine, Krankheit und Streik sind Dinge, die (wie im richtigen Leben) auch in dieser Simulation passieren. Das wichtigste bei der ganzen Sache ist noch nicht mal, die verschiedenen Teile, die zur korrekten Ausstattung der Raumstation nötig sind, irgendwie „da rauf" zu kriegen, sondern die Plazierung um den Kern der Station ist eine ausgesprochen kritische Sache, die sich in entsprechendem Verdienst (oder auch nicht) niederschlägt. Der Erfolg des Spielers wird an den Einnahmen der Space Station wie auch an seinem persönlichen Einkommen gemessen (na, ob das aus dem Leben gegriffen ist?).

Zu Beginn des Spiels empfiehlt es sich, zunächst die Mammut-Anleitung zu studieren. Ich hatte einen Versuch „ohne Vorkenntnisse" gewagt und mußte feststellen, daß ich zwar das erste Shuttle ordentlich beladen ins All schicken konnte, nur hatte ich die Mannschaft vergessen. Deshalb konnte ich den ganzen Schrott nicht abladen. Es fehlte mir das entsprechend ausgebildete Personal. Leider gelang es mir auch nicht, wieder aus dem Orbit rauszukommen. Ohne Anleitung geht es nicht! Übrigens sollte man schon einige Englischkenntnisse besitzen, wenn man durch alles durchsteigen will. Ansonsten bleibt nur der Griff zum Wörterbuch.

Bevor man überhaupt anfängt, müssen von zwei der drei Disketten Sicherheitskopien erstellt werden. Wie man das macht, steht auf Seite 62. Das Manual beginnt mit einer Einführung in die Raumfahrt, das Space-Station-Projekt und die Transportsysteme. Aufgabe des Spielers ist es, in einer vorgegebenen Zeit die Raumstation mit mindestens der „Minimum-Konfiguration" auszustatten. Dazu gehören: 1 astrophysikalisches Labor, 1 Kommandozentrale, 1 experimentelles Labor, 3 Wohn-Module, 1 Hitze-Radiator, 3 Adapter, 1 Medizin-Modul, 2 Logistic-Module, Materialien: biologische, elektronische, Metall/Plastik/Glas (jeweils eine Einheit), 1 Regal-Einheit, 4 „Thruster" (Antriebsmodule), 1 Freizeit-Modul, 1 Sonnenkollektor, 2 ferngesteuerte Außenarme, 11 Mann „Operating Crew", 1 Mediziner.

Idealerweise befinden sich folgende Güter an Bord, um die Mannschaft über 90 Tage zu versorgen: 6000 Pfund Gase, 2200 Pfund Nahrungsmittel, 9000 Pfund Wasser, 550 Pfund medizinische Versorgung, 4500 Pfund flüssiger Sauerstoff und Hydrogen, 4300 Pfund Ersatzteile, 1350 Pfund Ausrüstung für das astrophysikalische Labor, 2250 Pfund Ausrüstung für das experimentelle Labor, 1300 Pfund biologische Rohmaterialien, 1200 Pfund elektronische Rohmaterialien, 33600 Pfund Metall/Glas/Plastik-Rohmaterialien sowie 2550 Pfund Sicherheitsausrüstung.

Zur Verfügung stehen insgesamt 4 Orbiter (Space Shuttles) sowie Heavy-Lift Launch Vehicles. Letzere können ein größeres Gewicht, aber keine Passagiere tragen und werden von bereits im All stationierten Experten entladen. Jeder Orbiter braucht eine Wartungs- und Beladungszeit von 14 Tagen, gerechnet von der Landung auf der Erde bis zum erneuten Start. Sie, als Projektmanager müssen für schlicht und einfach alles sorgen. Wie sie jetzt schon sehen können, ist der Job so komplex, daß Sie eine „gewisse Einarbeitungszeit" benötigen werden.

Folgende Spezialisten stehen zur Verfügung (teilweise von der NASA „ausgeliehen", teilweise Angehörige Ihrer eige-

nen Firma „Space MAX Enterprises“): Kommandant, Pilot, und ein Spezialist sind nötig, um das Shuttle zu fliegen. Die Assembler brauchen Sie zur Konstruktion der Raumstation (entladen), die Operating Crew arbeitet in der aktivierten Raumstation und natürlich der unvermeidliche Mediziner.
Aber man muß nicht nur alle Leute und alle Module hinaufbringen. Auch die richtige Anordnung bei der Konstruktion der Raumstation spielt eine große Rolle. So müssen z.B. die Fabrikations-Module so nahe wie möglich am Mittelpunkt der Raumstation liegen, da die Qualität der produzierten Materialien durch entstehende Schwerkraft sonst abnimmt. Diverse Statistiken müssen laufend überwacht und ein Vorgang nach dem anderen in Gang gesetzt werden. Zu komplex sind die einzelnen Schritte, um sie hier einzeln wiederzugeben.

Meine erste Mission war jedenfalls nur von mäßigem Erfolg gekrönt. Wenn man den Bogen einmal raus hat, macht jedoch das Aneinanderfügen der Module im Raum richtig Spaß. Man kann richtig zusehen, wie die Raumstation wächst und wächst. Allerdings habe ich mich wenig bzw. gar nicht um die finanzielle Seite des Unternehmens gekümmert. Das wurde prompt entsprechend honoriert. Als ich die 10. Mission starten wollte (die Minimum-Konfiguration war noch nicht fertiggestellt, dafür hatte ich einige „überflüssige“ Adapter im Raum), wurde das Projekt eingestellt. Grund war ganz einfach Geldmangel. Ich hatte das Budget um mehr als 10% überschritten. Das einzige, was mir auf Anhieb gut gelungen war, war der Schwerpunkt des ganzen Gebildes. Kommentar des Programms: Excellent! Na ja, ein wenig Lob steigert die Motivation etwas, wenn man sich durch diesen komplizierten Statistik-Dschungel gearbeitet hat.
Auf ein paar Dinge sollte man unbedingt achten, wenn man sich an dieses Unternehmen wagt (neben dem Geld). Denken Sie daran, genügend Ladekapazitäten offenzuhalten, wenn Sie ein Logistik-Modul mitnehmen. Letzeres muß voll beladen sein, damit nicht ein Mangel an irgendeinem mit diesem Modul transportieren Gut auftritt. Mir wurde die „Rote Karte“ gezeigt. Ich hatte die Leute bei harter Arbeit etwas zu knapp mit Essen, medizinischer Versorgung und Freizeitmöglichkeiten gehalten.
Generell läuft der Start eines Shuttles (starten Sie als erstes Fahrzeug ein Shuttle, da Sie nur damit „Assembler“ mitnehmen können) so ab. Sie wählen „F3“. Auf die Frage, ob es losgehen kann, antworten Sie natürlich mit „Ja“. Nun wird gefragt, welche Module Sie mitnehmen möchten. Geben Sie die entsprechende Anzahl oder „0“ ein. Dabei muß unbedingt auf das Gewicht der Ladung geachtet werden (in einem Shuttle können nur ca. 60 000 Pfund mitgenommen werden). Anschließend geben Sie die Anzahl der Crewmitglieder ein. In einem Shuttle können nur sieben Personen mitgenommen werden, drei davon sind Shuttlebesatzung (ein Kommandant, ein Pilot, ein Spezialist). Diese Leute können nicht beim Assemblieren helfen. Nehmen Sie also unbedingt Assembler mit! Sollten Sie ein Logistik-Modul eingeladen haben, beladen Sie dieses bis an die äußerste Grenze der Belastbarkeit. Was Sie nämlich an Zeugs da rauf schicken müssen, ist enorm. Dann bestätigen Sie, daß alles korrekt ist, lehnen Neubeladung und Abbruch der Mission ab (es sei denn, das Wetter ist nicht danach) und starten das Shuttle mit „F4“. Ab geht's! Ein paar Grafiken zeigen Ihnen den Start und das Shuttle im Orbit. Sie können sich übrigens mit „V“ für „View“ jederzeit einen Überblick verschaffen, wie das Ganze im Orbit aussieht. „Oben“ angekommen, können Sie mit dem Assemblieren der Module beginnen (A). Das Aneinanderfügen der Module erledigen Sie selbst mit den Cursortasten. Anschließend können Sie ein Transport-Fahrzeug starten (geht auch zeitgleich), um weitere Module ins Orbit zu bringen. Jetzt liegt es an Ihnen, wie Sie welche Module aneinanderfügen, daß Sie die Transporter und Shuttles gut beladen usw. usw.
Fazit: Space MAX ist ein sehr komplexes Strategie-„Spiel“, das Ihre grauen Zellen ganz schön in Bewegung bringen wird. Die Grafiken, die in verschiedenen Stufen zwischengeschaltet sind, sehen sehr hübsch aus. Der Sound ist etwas nervig, aber man kann ihn ja abschalten. Bisweilen (z.B. bei „View“) gibt's einen Walzer zu hören, ansonsten „beept“ es nur. Wer eine echte Herausforderung sucht (oder mal bei der NASA arbeiten will), für den ist SPACE MAX genau das Richtige! *Martina Strack*

Das Shuttle bei der Landung. Nach (hoffentlich) getaner Arbeit wird der Raumgleiter 14 Tage lang überholt.

ASM HIT

Grafik	**9**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**12**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**9**

GB gegen BRD: Der Krieg tobt

Programm: Europe Ablaze, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Strategic Studies Group (SSG) PTY Ltd., Australien, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

EUROPE ABLAZE ist das neueste Produkt der (mir bisher unbekannten) Firma **STRATEGIC STUDIES GROUP,** die sich (wie auch der Name schon sagt) ausschließlich auf strategische Simulationen spezialisiert hat. Als ich mir das Original zum ersten Mal näher betrachtete, wußte ich noch nicht, was auf mich zukommen würde, ahnte aber anhand der riesigen Verpackung Schlimmes. Und so kam es dann auch. Dem Programm beigelegt fand ich insgesamt 43 (in Worten: dreiundvierzig !!) großformatige Seiten, die eine extrem umfangreiche Anleitung, Tabellen, Karten und Schaubilder enthielten.
Desweiteren im Lieferumfang enthalten sind einige Diskettenlabels für Save-Game-Disks, eine doppelseitige Karte des Luftraums über Deutschland und England, die Verpakkung an sich (ein Monstrum, welches sich, wenn man es aufklappt, in der Größe verdreifacht und noch einmal eine knappe Dreiviertelstunde Lesearbeit bedeutet), und schließlich eine Karte (die größer ist als die vieler Adventures), auf der sämtliche im Spiel vorkommende Menues verzeichnet sind. So mancher wird es wohl (aufgrund der Karte) schon gemerkt haben: Zwischen Deutschland und England geht es rund ! EUROPE ABLAZE versetzt den Spieler nämlich in die Jahre 1940-44, in denen der Luftkrieg zwischen Nazi-Deutschland und England tobte. Dieser Luftkampf ist in drei Hauptteile gegliedert, die einzeln angewählt und „gespielt“ werden können, nämlich: 10. August bis 4. September 1940 – Der Angriff der deutschen Luftwaffe. 23. Juli bis 20. August 1943 – "England schlägt zurück“. 3. Februar bis 26. Februar 1944 – Die „Schlacht um Berlin“. Zu jedem dieser drei Ereignisse gibt ein Text im Innenleben der Verpakkung ausführliche Informationen. Je länger ich mich mit dem Anleitungsmaterial von EUROPE ABLAZE beschäftige, desto mehr Zweifel kommen mir, ob dieses 'Spiel' auf dem deutschen Markt angeboten werden sollte.
Nun aber zum eigentlichen Programm. Gleich vorweg: Auf längere Ladezeiten muß man sich schon einstellen, da jeder einzelne Spielteil erst noch geladen werden muß, nachdem man schon auf den Hauptteil eine Weile gewartet hat. Geduld

Fortsetzung: Europe Ablaze

ist hier also Voraussetzung! Nun gut, im ersten Programmteil kann man auswählen, ob man lieber in den „Design"-Modus gehen möchte, in dem man sich seine eigenen Schlachtfelder erstellen kann (mit allem, was dazu gehört: Land, Wetter, Flugzeuge, Radar, Städte, etc. – allein hier erwarten den Spieler 20 (!!) Menues), oder ob man lieber eines der drei vorgegebenen Szenarios spielen möchte. Ich entscheide mich dafür, mit Szenario 1 zu beginnen. Und dann wird es auch schon kompliziert, denn selbst nach dem Studium sämtlicher Manuals braucht man noch eine ganze Weile, bis man sich im „Menue-Dschungel" (in diesem Teil sind es sage und schreibe 23) von EUROPE ABLAZE zurechtgefunden hat. Als erstes muß man (wenn man inzwischen nicht schon verzweifelt das Handtuch geworfen hat) bestimmen, welche der „Akteure" (z.B. die deutsche 2. Luftflotte) von einem menschlichen Mitspieler (deren es bis zu zwölf geben kann), bzw. vom Computer gesteuert werden.
Hat man diese Prozedur hinter sich, kann man (wieder über etliche Menues) die Aktionen seiner Flieger bis ins kleinste Detail planen. So kann man z.B. eine Priorität für anzugreifende Ziele angeben, d.h. es können beispielsweise bevorzugt Flughäfen angegriffen werden. Selbstverständlich kann man sich auch einen ebenfalls hochdetaillierten Statusbericht geben lassen sowie den derzeitigen Stand der Dinge während einer Schlacht, die intervallweise geführt wird. Bisher ist es mir aber nicht gelungen, eine „anständige" Schlacht auf die Beine zu stellen.
Alles in allem ist EUROPE ABLAZE, vom Technischen und von der Komplexität her gesehen, der Traum einer Simulation, bei der das Erlernen der korrekten Bedienung allerdings ein zeitaufwendiges Unterfangen ist. Der Background ist keineswegs in der Lage, bei mir Faszination zu erwecken, aber die Geschmäcker sind eben verschieden. EUROPE ABLAZE ist ein „Spiel fürs Leben", falls man gewillt ist, ständig neue Variationen des Themas (Luft-)Krieg zu simulieren. Mir persönlich war es aber einige Nummern zu komplex. *Uli*

Grafik	**3**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**11**
Spielwert	**2**
Preis/Leistung	**8**

★ Glänzend

Programm: Starflight, **System:** IBM-PC und Kompatible, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, USA, **Bezugsquelle:** U.a. Mastersoft, Köln.

Wer da sagt, daß die IBM-PC und Kompatiblen nicht auch zum Spielen geeignet seien, der wird sich nun, da **ELECTRONIC ARTS'** neues Programm **STARFLIGHT** erschienen ist, eines Besseren belehren lassen müssen. STARFLIGHT wartet mit einer, für die auf Sachlichkeit und Funktionalität ausgelegten Rechner, außergewöhnlich guten Grafik und einem durchdachten, ausgefeilten Spielkonzept auf. Doch eines muß im gleichen Atemzug einschränkend angemerkt werden: Wer auf der Suche nach einem harten Action-Programm ist, der würde von STARFLIGHT sicher enttäuscht sein. Vielmehr liegen bei diesem Spiel die strategischen und taktischen Elemente im Vordergrund, die dafür jedoch voll zum Zuge kommen.
Der Hintergrund des Spiels in Kürze: Die Sonne Ihrer Heimatgalaxie droht zu verglühen, und ein neuer Lebensraum muß gefunden werden. So werden Sie mit einem Forschungsraumschiff ausgestattet und bekommen gerade so viel Geld, daß Sie davon eine Begleitmannschaft zusammenstellen können. Was Sie darüberhinaus an finanziellen Mitteln benötigen, müssen Sie sich nun selbst erwirtschaften. Nun gehen Sie auf die Reise und versuchen, einen bewohnbaren Planeten für die vor der Katastrophe stehende Bevölkerung Ihres Heimatsterns zu finden. Die Galaxie besteht aus Hunderten von Sternen, von denen jeder wiederum über einige Planeten verfügt. Sie sehen also, Ihrem Forscherdrang sind keine Grenzen gesetzt. Ein bißchen vereinfacht wird Ihre Aufgabe vielleicht durch die dem Programm beigelegte Sternenkarte, die Sie zur besseren Orientierung des öfteren zu Rate ziehen sollten.
Über jeden der Planeten können Sie ausführliche Informationen abrufen bezüglich Größe, Atmosphäre, Wetterlage, Vorkommen von Bodenschätzen und existierenden Lebensformen. Um einen zur Kolonialisierung geeigneten Stern zu finden, muß dieser über gewisse Voraussetzungen verfügen: Die Beschaffenheit der Atmosphäre (Sauerstoff), Wasserquellen, die Durchschnittstemperatur und eine Ihrem Heimatplaneten entsprechende Schwerkraft entscheiden darüber, ob der Stern als Zuflucht für Sie und Ihre Mitmenschen geeignet ist. Natürlich wird es Sie nicht verwundern, daß die meisten der von Ihnen entdeckten Planeten nicht bewohnbar sind. Trotzdem sollten Sie auch diese gründlich untersuchen, denn möglicherweise stoßen Sie gerade hier auf ein reichhaltiges Vorkommen an Bodenschätzen, die Sie verkaufen oder gegen die für Ihre Erkundungsreise erforderlichen Ausrüstungsgegenstände eintauschen können.
Auf einigen Planeten werden Sie auf Leben stoßen; es handelt sich hierbei um niedere Lebensformen, die Sie einfangen sollten, da sie sich ebenfalls vorzüglich zum Verkauf oder Handel eignen. Auch intelligenten Lebewesen werden Sie auf Ihrer Reise begegnen. Diesen sollten Sie mit aller Vorsicht gegenübertreten. Einige dieser Kreaturen sind absolut friedfertig, andere aber auch äußerst feindselig; aber eines haben sie alle gemeinsam: Sie können von all diesen Wesen wertvolle Informationen erhalten. Doch Ihr Job beschränkt sich nicht nur auf die Erfüllung dieser eher „kaufmännischen" Aufgaben; vielmehr gilt es, auch tiefergehende Probleme zu lösen, beispielsweise das Rätsel um den Kristallplanet und um inzwischen ausgestorbene Rassen zu entschlüsseln. Wer seinen IBM, bzw. Kompatiblen mit einem wirklich guten Strategieprogramm erfreuen will, dem sei STARFLIGHT also ans Herz gelegt. Der Preis für das Spiel liegt im Rahmen des Vertretbaren.

Bernd Zimmermann

Grafik	**10**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**9**
Preis/Leistung	**10**

ASM HIT

★ Zwei

Programm: Yankee, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** CCS, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Wer sein Geschichtswissen endlich mal ein bißchen auffrischen möchte, der sollte sich das Bürgerkriegs-Strategiespiel **YANKEE** des englischen Herstellers **CCS** besorgen. Die Handlung basiert nämlich auf historischen Fakten und simuliert die Schlacht zwischen den Unionstruppen und den Konföderierten, die im amerikanischen Bürgerkrieg um die Städte Gettysburg und Chickamauga kämpften. Die Programmierer haben bei diesem Basic-Epos mit dem Speicher wahrlich nicht gegeizt, so daß sich jeweils eine Schlacht auf einer Kassettenseite befindet. Als Spieler hat man nun die Aufgabe, die Unionstruppen bei Gettysburg zum Sieg zu führen, während man bei Chickamauga die Konföderierten anführt. Der Bildschirm zeigt dabei jeweils das Gebiet rund um die Stadt, mit Flüssen, Ber-

Seiten im Krieg

gen und den Standorten der jeweiligen Truppen. Das Ganze sieht nur annähernd aus wie eine Landkarte, denn dafür sind die Symbole für die einzelnen Teile des Gebietes doch zu schematisch. Unten am Bildschirm hat man dann noch eine Menüleiste, mit der man seine Truppen befehligt. Zunächst sollte man mit „A" das Menü für die Befehle an die Truppe anwählen, denn mit „0" würde man sofort den Kampf beginnen. Mit dem Cursor kann man nun auf einen beliebigen eigenen Truppenteil steuern (Unionstruppen = schwarze Kästchen) und diesen bewegen oder bestimmte Informationen abrufen. Mit „D" erfährt man, wie groß die Truppen-Einheit ist und wie es um ihre Moral bestellt ist, mit „O" kann man die Einheit bewegen. Wichtig könnte auch noch die Option sein, die man mit „T" anwählt, denn hierbei erfährt man, wie das Terrain beschaffen ist, in dem sich die Einheit befindet. Will man zum Beispiel über einen Fluß setzen und angreifen, so wird die Kampfkraft geschwächt und die Chancen für einen Sieg gegen eine feindliche Truppeneinheit sind nicht mehr so gut. Will man sich großartige eigene taktische Überlegungen ersparen, so kann man mit „Engage" die Truppe auffordern, bis kurz vor die nächste Einheit vorzustossen. Wird die Lage allerdings zu brenzlig, so sollte man mit „Regroup" das Corps zu einer neuen Basis zurückziehen. Um das ganze Spielchen noch mit ein paar Böllerschüssen aufzufrischen, besitzt man auch noch eine kleine Artillerie, mit der man mit „F" feindliche Stellungen befeuern kann. Sind alle Truppenbewegungen abgeschlossen, so wählt man einfach „Exit" und dann „0" an, und schon geht es in den Kampf. Der Computer führt dabei erst die Truppenbewegungen des Spielers aus und dann „seine" eigenen. Man sollte aber zunächst sehr vorsichtig agieren, denn der Computer zeigt sich bei allen drei Schwierigkeitsgraden als sehr unliebsamer Gegner und versteht es, den ungeübten Spieler schnell zu vernichten. Apropos Spielende: Die Schlacht ist erst dann vorbei, wenn mehr als 6000 Konföderierte das untere rechte Ende der Karte erreicht haben oder wenn eine Armee mehr als 9 Einheiten oder 30000 Mann verloren hat. Diese Bedingungen gelten für die Schlacht um Gettysburg, bei Chickamauga muß eine Armee „nur" 20000 Tote haben, um zu verlieren. Wie man sieht, handelt es sich bei YANKEE um ein recht blutiges „Sandkastenspiel", bei dem Menschen nur noch als Zahlen auftauchen. Vergessen darf man dabei aber nicht, daß es sich hierbei um ein strategisches Simulationsspiel handelt, das geschichtliche Daten so simuliert, wie seinerzeit die Befehlshaber die Schlachten lenkten. Der Strategiewert ist bei YANKEE dementsprechend hoch und macht das Spiel auch auf längere Zeit interessant. Leider ist die Grafik nur unterdurchschnittlich, aber sie reicht aus, um das Spielgeschehen darzustellen. Strategie-Fans dürfte Yankee viel Spaß machen, zumal zusätzlich noch die Möglichkeit besteht, in späteren Zeiten mit seinem Geschichtswissen zu glänzen. Seien Sie also kein Greenhorn, besorgen Sie sich Yankee! *philipp*

Grafik	4
Handhabung	9
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	9

★ That's life!

Programm: Election, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Virgin Games, London, England.

Die englische Firma **VIRGIN** machte ja bisher eher durch Schallplattenverkäufe Furore (*Mike Oldfield,* etc.) als durch Spiele-Software. Mit **ELECTION** stellen die fleißigen Engländer jetzt aber ein Programm vor, das in nahezu jeder Hinsicht zu überzeugen vermag. Wie der Name schon sagt, dreht sich bei diesem Spiel alles um die Wahlen, und da dieses Produkt nun mal aus England kommt, sind es natürlich die englischen Wahlen. Die Aufgabe des Spielers ist es schlicht und einfach, Premierminister zu werden. Auf dem Weg zu diesem Ziel stehen all die Hilfsmittel zur Verfügung, die anscheinend auch in der realen englischen Politik von Bedeutung sind. So kann man z.B. versuchen, unentschlossene Wähler von der eigenen Politik zu überzeugen (Im Programm heißt das dann „bearbeiten") und dem Überzeugten dann die Order geben, noch andere Wähler zu überzeugen. Desweiteren kann man verschiedenen Leuten Geschenke machen (das kommt immer gut an!) oder auch ganz hartnäckige Gegner verleumden. Schafft man dies, so spielt die betreffende Person in der Wahl keine Rolle mehr. Bevor man sich aber eine Strategie zurechtlegt, muß man sich erst einmal dazu entscheiden, welchen der vier vorgegebenen Parteiführer man steuern möchte. Zur Auswahl stehen dabei die Parteien einer gewissen Mrs. Matcher, eines Mr. Ninnock, des Idealisten Paul und die Allianz zwischen Mr. Owing und Mr. Pig-Iron. Ähnlichkeiten mit tatsächlich lebenden Personen wären natürlich rein zufällig...

Hat man schließlich die Qual der Wahl überstanden, so kann man mit dem Wahlkampf beginnen. Als Spieler steuert man dabei im besten Arcade-Stil vom Hauptquartier der gewählten Partei aus sein Parteiführer-Sprite durch eine große Anzahl verschiedener Screens, wobei man insgesamt 40 andere Charaktere treffen und verschiedene Gegenstände aufnehmen kann. Der nützlichste Gegenstand ist dabei zweifellos das Manifest, denn mit diesem gewinnt man sofort einige Stimmen hinzu. Zusätzlich besitzt das Programm noch zwei wichtige Angaben, auf die man unbedingt achten sollte, nämlich Anreiz- und Glaubwürdigkeitspunkte. Liegt z.B. der Score für die Glaubwürdigkeitspunkte bei Null, so ist das Spiel vorbei, denn wer wählt schon einen unglaubwürdigen Politiker?

Auch die Anreizpunkte sind von großer Bedeutung. Hat man nämlich einige Punkte beisammen, so kann man diese an andere Charaktere abgeben, damit die entsprechende Person der Partei des Spielers wohlgesonnen ist. Allerdings verfügt das Programm auch über recht egoistische Leute, die die Punkte nehmen und danach einfach abhauen. Will man mit einer Spielfigur auf diese oder eine andere Weise in Kontakt treten, so muß man einfach Feuer drücken, um dann eine der Optionen anzusprechen. Zusätzlich muß man sich dann noch mit dem Joystick die Person aussuchen, die man „bearbeiten" möchte. Dabei kommen aber nur Personen in Frage, die sich gerade auf dem Bildschirm befinden. Das hört sich zwar ganz einfach an, ist aber in Wirklichkeit recht schwierig, denn jede Person braucht eine andere Behandlung. Bei dem Test des Spiels wählte ich den Anführer der Idealisten, um sogleich zu versuchen, einen Schwarzen auf meine Seite zu ziehen. Der war auch gleich Feuer und Flamme und reckte während des ganzen Spiels seine Faust im Stil der „Black-Power" Bewegung in die Höhe. Auch sonst sparte das Programm nicht mit witzigen Einfällen und Kommentaren, so daß es wirklich Spaß machte, Stimme um Stimme zu sammeln. Bei ELECTION gibt es nämlich keinen Wahltag, sondern jede gewonnene Stimme wird sofort angezeigt. Auf diese Weise kann man auch erkennen, wie weit die anderen Parteien schon sind, denn erhält eine Partei mehr als 100 Stimmen, so hat sie die Wahl gewonnen.

ELECTION ist endlich mal ein Spiel mit einer wirklich neuen, witzigen Spielidee. Zwar könnten die Strategie-Elemente noch etwas verfeinert werden (vier Auswahlmöglichkeiten sind doch etwas wenig für ein Strategiespiel), aber ansonsten ist diese Polit-Simulation mit jeder Menge Action und Spaß ausgestattet. Wer hier Langeweile bekommt, ist wirklich selbst schuld. Die Güte der Grafik (und auch des Sounds) hält sich zwar in Grenzen, reicht aber für das Spiel vollkommen aus. Außerdem: Seit wann hat Politik etwas mit Ästhetik zu tun? *philipp*

Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	8
Spielwert	10
Preis/Leistung	10

★ Griff nach

Programm: Reach for the Stars, **System:** C-64, Apple II, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** SSG, Australien.

Daß es in Australien nicht nur Kängurus und viel Wüste gibt, versucht die australische Firma **SSG** mit ihrem Sternenepos *REACH FOR THE STARS* zu beweisen. Im Spiel geht es darum, mit insgesamt vierzig Spielzügen so viele „Siegpunkte" wie nur möglich zu sammeln, wobei sich insgesamt vier Spieler in den Weltraumkampf stürzen können. Spielt man allein, so übernimmt der Computer die Rolle der anderen drei. Gestartet wird auf dem Heimatplaneten jedes Spielers, den dieser unter seiner eigenen Herrschaft hat. Verschiedene Parameter geben hierbei an, wie es um den Planeten bestellt ist, so z.B. die Bevölkerungszahl, der Industriestandard und vieles mehr. Man hat nun die Möglichkeit, mit einer bestimmten Anzahl von „Resource Points" Industrien aufzubauen, Raumschiffe zu bauen oder Ex-

★ Onkel Sam macht's möglich

Programm: Mittelamerika-Krise, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** S+S Soft, Castrop-Rauxel.

S+S Soft bietet nun als Neuerscheinung ein deutsches Strategiespiel mit dem Titel **MITTELAMERIKA-KRISE** für alle Startegie-Fans an. Der Hintergrund ist folgender: Die Lage in Mittelamerika verschlechtert sich zusehends, und die Regierung der USA beschließt nun, einen Beauftragten zu ernennen, um die angespannte Situation möglichst kurzfristig zu verbessern und alle Mittelamerikastaaten auf einen pro-amerikanischen Kurs zu bringen. Die Realität hat ja schon eindrucksvoll gezeigt, wie schwierig das ist. Als Spieler erhält man nun vom Geheimdienst alle erforderlichen Daten, wie Einwohnerzahl, Landesgröße, Stärke der Armee und ein „Politbarometer". Dieses Barometer zeigt anhand einer Skala von -5 bis +5, wie die Stimmung im Land gerade ist. Bei -5 ist der Staat erzkommunistisch, bei +5 stark pro-amerikanisch eingestellt. Das Ziel des Spiels ist es logischerweise, alle Länder auf einen Skalenwert von +5 zu bringen. Um dieses Ziel zu erreichen, erhält man von der Regierung der Vereinigten Staaten zehn Millionen Dollar an Geldmitteln und einige Armeeinheiten. So ausgestattet kann man Wirtschafts- oder humanitäre Hilfe leisten, militärische „Unterstützung" bieten oder auch Militärberater entsenden. Falls dies alles nicht fruchtet, gibt es auch noch die Möglichkeit, ein Land ganz oder teilweise zu besetzen. Liebt man das Risiko und erhofft man eine schnellere Lösung der anstehenden Probleme auf illegalem Weg, so kann man auch spektakulär vorgehen: Der Präsident des kommunistisch „unterwanderten" Staates wird entführt oder stirbt einen gewaltsamen Tod, Wahlen werden manipuliert, Contras mit Waffenlieferungen unterstützt und und und. Während des Spiels kann man sich jederzeit über die Staaten informieren und ablesen, welche

Aktionen man schon durchgeführt hat. Hat man als Spieler schon Teilerfolge verbucht, so zeigt sich das Weiße Haus auch großzügig: Zusätzliche Geldmittel oder Soldaten werden zur Verfügung gestellt. MITTELAMERIKA-KRISE ist relativ komplex und reagiert ziemlich realistisch auf taktische Schachzüge des Bedieners. Man muß schon sehr sorgfältig überlegen, welcher Entschluß gute oder fatale Folgen haben könnte. Der C-64 kann zusätzlich auch als eigener Militäberater benutzt werden: Will man voreilige und unsinnige Strategien verfolgen, lehnt er das als unüberlegt und falsch ab. Macht man jedoch als Spieler Schulden oder erreichen zwischenzeitlich alle Staaten den Skalenwert von -5, so wird man vom Dienst suspendiert. Dennoch kann man mit klugem Handeln das gesetzte Ziel erreichen und sich dann vielleicht mal bei Ronald Reagen als Berater vorstellen. Leute mit diesen Fähigkeiten werden ja gerade gesucht...

Nun zur Bewertung: Die Grafik besteht in erster Linie aus Tabellen und Listen. Ein Bildschirmfenster zeigt die Grenzen Mittelamerikas als Landkartenausschnitt. Alle übrigen Inhalte sind reine Textinformationen, die jedoch sehr übersichtlich und bedienerfreundlich aufgebaut erscheinen. Grafik ist bei einem Spiel dieser Art ja auch nicht unbedingt notwendig.

Die Handhabung ist gut – alle nötigen Zugriffe können problemlos ausgeführt werden und erscheinen dann umgehend auf dem Bildschirm, wobei die Bedienung ausschließlich über die Tastatur erfolgt.

Der Hauptpunkt des Programms ist aber die Strategie, und es zeigt sich, daß alle Handlungen und Möglichkeiten im Spiel realitätsnah nachempfunden wurden. Es bedarf schon gewisser politischer Grundkenntnisse, um das Spielziel zu erreichen, denn unbedachte Handlungen können nur sehr schwer wieder korrigiert werden. Die Motivation ist hoch, denn eine letztlich erfolgreich durchgeführte Mission zeigt, daß der Spieler in der Lage ist, auch komplizierte politische Zusammenhänge zu erkennen und in der richtigen Form darauf Einfluß zu nehmen. Das Preis/Leistungsverhältnis möchte ich abschließend als sehr gut bewerten, denn wo erhält man ein ähnliches Spiel auf Diskette für nur ca. 10 DM?. Mir hat MITTELAMERIKA-KRISE gut gefallen – hat man doch ein Programm, das viele Stunden Unterhaltung bietet. Einen Schwachpunkt gibt es aber leider doch: Der Spielstand kann nicht abgespeichert werden. Aber was soll's, auch so macht das Programm viel Spaß.

U. Winkelkötter

Grafik	–
Handhabung	9
Strategie	9
Motivation	9
Preis/Leistung	10

den Sternen

plorer zu anderen Planetensystemen zu schicken. Letzteres ist besonders wichtig, denn schließlich geht es ja darum, andere Planeten zu erobern und zu kolonialisieren. Durch die Explorer erfährt man nämlich, welche Planeten sich für einen Besuch lohnen könnten. Hat man sich den ersten Planeten ausgesucht, sollte man einen Transporter losschicken, der die vielen Kolonisten auf den Planeten schickt. Zusätz-

lich wäre auch noch ein Begleitraumschiff empfehlenswert, denn sonst könnten andere Mitspieler auf den Gedanken kommen, die Kolonie anzugreifen. Hat man nämlich keine Lust, eine Kolonie selbst aufzubauen, so bietet das Programm noch die Möglichkeit, sich auf Raumschlachten einzulassen oder eine Kolonie direkt anzugreifen. Bei der Raumschlacht kann man aber (leider?) keine akrobatischen Joystickaktionen vollführen, sondern der Computer spielt Runde für Runde mit den vorhandenen Raumschiffen durch und zeigt auf einem Display, wie es um die einzelnen Spieler gerade steht. Wenn es brenzlig wird, kann man den Kampf abbrechen, denn sonst besteht die Gefahr, daß man in dem Spiel gar keine Rolle mehr spielt.

Entschließt man sich dazu, eine Kolonie eines anderen Spielers anzugreifen, so muß man die dort stationierten Raumschiffe und zusätzlich noch die Planetenabwehrstationen bekämpfen. Schafft man dies, so sollte man noch eine Garde von Soldaten auf dem Planeten stationieren, um eventuellen Rebellionen vorzubeugen. Das Ganze hört sich zwar recht einfach an, wird aber dadurch recht schwierig und komplex, da man die verschiedensten Faktoren berücksichtigen muß, will man erfolgreich sein. Siegpunkte gbt es nämlich nur für erfolgreiche Raumschlachten, Eroberungen, Kolonialisierungen und die Zerstörung von Planeten. Zum Lieferumfang des Programms gehört noch eine Sternenkarte und natürlich eine ausführliche englische Anleitung. Damit REACH FOR THE STARS auch auf längere Zeit interessant bleibt, haben die Programmierer noch eine Option eingbaut, die es ermöglicht, die verschiedensten Spielwerte wie z.B. die Sternenkarte oder die Anzahl der Siegpunkte zu verändern. Leider haben dieselben Programmierer ganz extrem mit der Grafik gespart. Das Spiel besteht zum größten Teil aus Tabellen und ähnlichen Displays. Taucht dann wirklich einmal etwas Grafik auf, dann fühlt man sich eher an die australische Wüste erinnert als an den weiten Weltraum. Die einzelnen Grafikzeichen sind alle sehr quadratisch und unansehnlich, so daß man sie auch gleich hätte weglassen können. Trotzdem ist REACH FOR THE STARS ein unterhaltsames Programm, das bestimmt so schnell nicht langweilig wird. Spannend wird das Game besonders dann, wenn man es mit mehreren Personen spielt. Die schlechte Grafik läßt sich dabei vielleicht auch durch die eigene Fantasie ersetzen, denn allein von den Startegie-Elementen her ist das Programm recht empfehlenswert.

philipp

Grafik	1
Handhabung	8
Spielwert	8
Technik/Strategie	8
Preis/Leistung	7

Adventure Corner

Er suchte Hilfe und fand den Tod!

Programm: Uninvited, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Mindscape/Icom Simulations, USA, **Bezugsquelle:** u. a. A–Z, Berlin; Computer-Shop, München.

Alles beginnt an einem schönen, sommerlichen Nachmittag. Sie befahren mit Ihrem Wagen eine recht übersichtliche Landstraße in einem etwas abgelegenen, einsamen Teil des Landes. Um Sie herum scheint die Welt noch in Ordnung zu sein: Die Natur ist hier noch unverbraucht; die Sonnenstrahlen fallen durch das dichte Blattwerk der Bäume, die die Straße einsäumen, und geben der Szenerie einen friedlichen, beruhigenden Anstrich. Sie lehnen sich gedankenverloren in die weichen Polster des Sitzes zurück und beobachten im Rückspiegel Ihren kleinen Bruder, der es sich auf der breiten Rückbank bequem gemacht hat. Plötzlich beginnt die Straße sich merklich zu verengen, und Sie müssen nun Ihre volle Aufmerksamkeit auf das Fahren richten. Aber auch sonst hat sich etwas verändert: Der Himmel ist dunkel geworden, fast schwarz, obwohl es für den Sonnenuntergang noch viel zu früh ist; die Tiere, die Sie bis vor kurzer Zeit noch so zahlreich beobachten konnten, haben sich in den Schutz des Waldes zurückgezogen, und die Luft ist stickig, beinahe unerträglich geworden. Und dann geht es auch schon los: Ein Wolkenbruch setzt ein, der das Fahren zu einer furchtbaren Strapaze macht. Der Regen, der auf die Scheiben prasselt, läßt die Wischer Schwerstarbeit verrichten, der grollende Donner übertönt das Motorgeräusch, und die vom Himmel herabzuckenden Blitze tauchen Ihre Umgebung in ein diffuses, unwirkliches Licht. Während Sie fluchend versuchen, nicht von der Fahrbahn abzukommen, taucht unvermittelt vor Ihnen etwas auf. Obwohl Sie *es* nun direkt vor sich sehen, können Sie *es* nicht genau erkennen; *es* erinnert Sie irgenwie an... Aber Unsinn, so etwas gibt es nur in schlechten Filmen! Während Ihnen diese Gedanken durch den Kopf schießen, handelt Ihr Körper wie von selbst. Die Hände schlagen das Lenkrad scharf ein, und es gelingt Ihnen, den Wagen gerade noch an dem Hindernis vorbeizulenken. Doch dieses Ausweichmanöver läßt Sie die Kontrolle über das Fahrzeug verlieren; der schwere Wagen kommt von der Fahrbahn ab, schießt durch das Dickicht und wird erst nach etlichen Metern von einem mächtigen Baum zum Stehen gebracht. Doch die letzten Vorgänge haben Sie schon nicht mehr wahrgenommen; als das Fahrzeug gegen den Baum prallt, schlagen Sie mit dem Kopf gegen die Windschutzscheibe und fallen in eine tiefe Ohnmacht...

Dies ist die Vorgeschichte zu **UNINVITED** (zu Deutsch: unerwünscht), einem nagelneuen Super-Adventure des amerikanischen Produzenten- und Programmierergespanns **MINDSCAPE/ICOM SIMULATIONS** für den Commodore Amiga, das perfekte Unterhaltung verspricht und (das möchte ich vorwegschicken) in der Lage ist, diesem hochgesteckten Anspruch uneingeschränkt gerecht zu werden. Die (Maus)-Steuerung über Icons und Menüs stellt den User vor keinerlei Probleme; einziger, allerdings verschmerzbarer Nachteil sind die etwas störenden Wartezeiten, die vom Rechner durch das Laden neuer Informationen nach vollbrachten Handlungen verursacht werden.

Nach dem Laden des Programms erscheinen (unten) auf dem Monitor das Text- und Informationsfeld und links darüber die Grafiken. Rechts daneben befinden sich drei Windows, von denen eins das Inventory darstellt. Die beiden anderen sind gekennzeichnet mit „Exit" (hier sind alle Ausgänge der einzelnen Räume übersichtlich verzeichnet, man kann Türen entweder durch Anklicken im Grafik- oder im „Exit"-Feld öffnen) und „Self" (durch Anklicken dieses Windows kann man den eigenen Zustand erfragen, bzw. zu sich selbst sprechen etc.). Rechts oben ist schließlich ein Menü zu sehen, das aus acht Unterpunkten besteht und völlig ausreicht, um die verschiedensten Aktionen vorzunehmen. Die Unterpunkte im einzelnen sind: „Examine" (untersuchen, umschauen, lesen etc.), „Open" (Türen, Bücher, Schränke usw. öffnen), „Close" (schließen), „Speak" (sprechen zu...; dies ist zugleich die einzige Möglichkeit der Texteingabe), „Operate" (in Betrieb nehmen, benutzen, einsetzen etc.), „Go" (durch Eingänge/in eine Richtung gehen), „Hit" (schlagen, treten) und „Consume" (Nahrung zu sich nehmen). Darüberhinaus können Gegenstände durch Anklicken mit der Maus (linke Taste gedrückt halten) bewegt werden; so kann man nicht nur Objekte in das Inventory aufnehmen, sondern auch Möbelstücke, Bilder etc. verrücken und somit „einen Blick hinter die Dinge werfen". Einige der Gegenstände werden an ihrem neuen Standort bleiben, andere jedoch werden von Geisterhand (so heißt es im Textfeld) wieder an ihren ursprünglichen Platz zurückbefördert.

Weiterhin ist es möglich, auch ohne Texteingabe komplexe Handlungen durchzuführen. Will man beispielsweise eine Kerze anzünden, so ist der Ablauf folgender (vorausgesetzt natürlich, daß man bereits im Besitz aller hierfür erforderlichen Utensilien ist!): Kerze dem Inventory entnehmen (mittels Maus), Streichholzschachtel öffnen („Open"), Streichholz entnehmen (Maus), Streichholz anzünden (Streicholz anklikken, „Operate", Streichholzschachtel anklicken), Kerze anzünden (Streichholz anklikken, „Operate", Kerze anklikken). Will man zu jemandem sprechen, so geht man mit dem Cursor auf „Speak" und klickt sodann die anzusprechende

Person an; es erscheint nun auf dem Bildschirm ein Textfeld, in das die gewünschten Worte eingegeben werden.
Doch damit endlich genug der Erklärungen und des Vorgeplänkels – zurück zu unseren armen, verunglückten Helden der Geschichte, mit dem ich das Vergnügen hatte, in ein schaurig-schönes Abenteuer zu starten. Ich erwache nach einiger Zeit in meinem demolierten Wagen mit dröhnendem Kopf aus der Ohmacht. Mein erster Blick gilt meinem kleinen Brüder – er ist fort! Nun spüre ich einen stechenden Geruch in der Nase: Benzin! Ich muß sofort aus dem Wagen heraus, wenn ich nicht in die Luft fliegen will. Also öffne ich die Fahrertür („Open") und steige schnellstens aus („Go"). In einiger Entfernung entdecke ich ein Haus, und da es wahrscheinlich ist, daß mein Bruder dort um Hilfe bittet, schlage auch ich den Weg dorthin ein. Vor dem Haus, einer herrschaftlichen, etwas herabgekommenen Villa, sehe ich einen Briefkasten. Es handelt sich um eine auf einem Holzpflock angebrachte Box, wie man sie in Amerika häufig findet. Es ist zwar nicht unbedingt schicklich, für den erprobten Adventurer jedoch Pflicht, also öffne ich den Briefkasten entgegen allen Regeln des Anstands und finde auch prompt einen Briefumschlag. Auch dieser bleibt die längste Zeit verschlossen, und ich entnehme ihm eine kurze Notiz und ein Amulett. Der Brief enthält eine Warnung vor Geistern und bösen Mächten, die in der Villa ihr Unwesen treiben, sowie den Hinweis, daß sich das beiliegende Amulett vorzüglich zur Abwehr ebensolcher eigne. Also landet beides natürlich unverzüglich in meinem Inventory. Nun wird man sich natürlich fragen, warum ich nicht schleunigst das Weite suche, aber zum einen ist die Aufgabe des Adventures nun einmal, die Villa und ihr Geheimnis zu erforschen, und andererseits kann ich mein Brüderchen ja auch nicht so einfach im Stich lassen. So öffne ich also das gewaltige Portal, das mit einem furchteinflößenden Knarren aufspringt und, nachdem ich eingetreten bin, mit einem schallenden Donner zurück ins Schloß fällt (beide Sound-Effekte sind derart perfekt gemacht, daß die Einstimmung auf die richtige „Gänsehaut-Atmosphäre" nicht lang auf sich warten läßt). Ich stehe nun in einer großzügig ausgestatteten Eingangshalle, deren Einrichtung aus einem Sofa, zwei Sesseln, einem Teppich, Bildern und einem Kamin besteht. Alles wird natürlich sofort gründlich inspiziert, aber außer zwei leeren, auf dem Kaminsims stehenden Petroleumlampen kann ich nichts entdekken. Was soll's, ich sacke eine der Lampen ein, denn man weiß ja nie, wofür man sie vielleicht noch gebrauchen kann. Dem Textfeld entnehme ich, daß ich bei meinen Aktionen beobachtet werde, wodurch ich mich nicht unbedingt sicherer fühle. Die Eingangshalle hat außer dem Portal, das sich nun nichtmehr öffnen läßt, noch zwei weitere Eingänge. Ich wähle zunächst den nach rechts führenden und betrete die Bibliothek des Hauses. Hier sehe ich ein Bücherregal, einen Tisch, einen Globus und eine an der Wand aufgehängte Sternenkarte. Auf dem Buchdeckel ist ein Pentagramm (ein fünfzackiger Stern) abgebildet, sein Inhalt ist im wesentlichen ein Zauberwort: ABRAXAS! Klarer Fall: Das Buch gehört in das Inventory, das Wort in meinen Kopf.
Nachdem ich die Bibliothek ausgiebig untersucht habe, gehe ich zurück in die Halle und betrete nun den vor mir liegenden, dritten Eingang. Ich gelange in einen Flur, von dem aus drei verschlossene Türen in weitere Räume führen. Der vierte, offenstehende Eingang ist die Verbindung zur Halle. An der linken Wand hängt das Bild eines Mannes, der, wie sich bei näherer Betrachtung herausstellt, sehr starke Ähnlichkeit mit Murnaus Nosferatu hat. Am Ende des Flurs befindet sich ein Fenster, und eine Treppe führt zum oberen Stockwerk. Ich entscheide mich, zunächst durch den links neben mir liegenden Eingang zu gehen. Kaum habe ich die Tür geöffnet, da erscheint eine Dame auf dem Gang. Sie steht mit dem Rücken zu mir, ist in der Mode der Jahrhundertwende gekleidet, trägt einen aufgespannten Schirm in der Hand und macht alles in allem einen recht adretten Eindruck. Als alter Kavalier spreche ich Sie höflich an, um festzustellen, daß ich das besser nicht hätte tun sollen. Denn als sie sich mir zuwendet, blikke ich nicht etwa in das Antlitz einer holden Schönheit, sondern in den fleischlosen Schädel eines Skeletts. Da ich nun dummerweise selbst auch nicht mehr zu den Lebenden zähle, starte ich das Programm von neuem und save, wieder im Flur angekommen, geschickterweise den Spielstand erst einmal ab. Nun versuche ich der Dame, auf etwas rabiatere Weise beizukommen, doch sowohl mit dem Zauberwort „Abraxas" als auch mit dem Amulett ist bei ihr kein Blumentopf zu gewinnen. Auch wenn ich die beiden anderen Türen öffne, erscheint das Mädel sofort auf der Bildfläche, und so ziehe ich es vor, erst einmal die obere Etage zu untersuche. Im ersten Stockwerk angekommen, stehe ich wiederum in einem Flur, von dem drei Türen nach rechts und zwei nach links abgehen. Ich beginne in dem vorderen rechten Raum und komme in eine Abstellkammer. Auf den Regalen liegt so allerhand herum, wovon mir am interessantesten zwei Insektizide und eine Dose mit „Geister-Abwehrmittel" (!!!) erscheinen. Na, das läßt man natürlich nicht liegen! Aber auch im nächsten Raum werde ich nicht enttäuscht. Es handelt sich um ein schlichtes Zimmer ohne jedes Mobiliar, in dessen Mitte eine Wendeltreppe nach oben führt. Ein Henkersbeil steht dort herrenlos in einer Ekke, und ich sorge natürlich dafür, daß es nicht länger sein einsames Dasein fristen muß. Nun gehe ich nach oben und stehe vor einer Art Gefängniszelle. Die Tür ist zwar geschlossen, läßt sich aber öffnen, doch sofort erscheint ein Typ, der seinen Kopf praktischerweise in der Hand hält. Dennoch spricht er zu mir die warnenden Worte: „Betrete nie diesen Raum, oder Du wirst nie wieder herauskommen!" Das läßt mich jedoch völlig kalt, ich betrete die Zelle trotz der Warnung ... und komme nie wieder heraus! Also wird das Spiel neu gestartet und, nachdem ich zum zweiten Mal die brenzlige Stelle erreicht habe, sicherheitshalber abgesaved.

Ich schaue mich nun in den weiteren, im oberen Stockwerk gelegenen Zimmern um und finde noch allerhand Nützliches: In dem Raum hinten rechts, einem Schlafzimmer, entdecke ich in einer Kommode ein Pentagramm, ähnlich wie es auf dem Buchdeckel abgebildet ist. In dem vorderen linken Raum, wiederum ein Schlafgemach, nehme ich eine Kerze an mich sowie ein Glas mit einer braunen Flüssigkeit. Diese stellt sich, wie ich nach dem Genuß („Consume") derselben bedauerlicherweise feststellen muß, als Gift heraus. Resultat: Ich bin mal wieder hops gegangen! Nach dem Neustart und anschließenden Absaven entdecke ich in diesem Zimmer noch ein Tagebuch, das sich als sehr aufschlußreich erweist. Es läßt mich wissen, daß der frühere Besitzer des Hauses dubiose wissenschaftliche Experimente getrieben hat und daß seine Versuchskaninchen (wohl eher -menschen) fortan ein eher unheilvolles Eigenleben führten. Ferner entnehme ich dem Tagebuch einen Hinweis auf einen Schlüssel und den Tip, daß ein Stuhl wisse, wo dieser Schlüssel sich befindet. Da im selben Zimmer ein Rollstuhl seinen Platz hat, liegt natürlich nichts näher, als diesen sofort eingehend zu untersuchen. Doch keine Spur von einem Schlüssel.

Ich gehe nun weiter und gelange in ein Badezimmer. Hier nehme ich Voodoo-Masken an mich, die über der Wanne an der Wand hängen, und lasse auch die Parfümfläschchen nicht stehen, die ich auf einer kleinen Ablage entdecke. Wieder im Flur angelangt, läuft mir ein kleines rotes Teufelchen über den Weg, das einen Schlüssel in der Hand hält. Den hätte ich natürlich gern, doch vorübergehend ist meine Handlungsfreiheit blockiert; erst als es vom Bildschirm verschwunden ist, kann ich wieder Aktionen vornehmen. Es bleibt nun im Obergeschoß nur noch ein Zimmer, das ich auch sofort betrete. Auch hier gibt es wieder etwas sehr Interessantes, nämlich eine Schriftrolle mit Siegel. Auf dem Siegel befindet sich eine Schlange, der Inhalt der Rolle liest sich wie folgt: „Specan Heafod Abraxas" und „Instantum Illuminaris Abraxas". Solch unverständliches Kauderwelsch muß natürlich etwas zu bedeuten haben, und daher landet auch die Rolle im Inventory. Von diesem Raum aus gelange ich noch in ein weiteres Badezimmer, wo ich Seife (die ich liegenlasse) und in einem Wäschekorb ein blutiges Handtuch finde.

Nun, da meine Ausrüstung doch um einige recht nützliche Gegenstände angewachsen ist, wage ich mich wieder zurück in das Erdgeschoß, um mich mit der unfreundlichen „Dame" auseinanderzusetzen. Mit dem Beil ist ihr nicht beizukommen, und auch meine Versuche mit „Geister-Ex" kosten mich zunächst einige Neustarts. Endlich aber habe ich Erfolg: Ich plaziere das Mittel im Flur und öffne die Dose. Dann öffne ich eine Tür, und die Dame erscheint. Nun fahre ich mit dem Cursor auf die offene Dose, klicke dann „Operate" und danach meine unfreundliche Widersacherin an. Und siehe da: Sie hat gerade noch Zeit, einen markerschütternden Schrei auszustoßen (super, dieser Effekt!), um dann zu Staub zu zerfallen. Das hätten wir also schon mal!

Nun folgt die gründliche Erforschung der unteren Etage. Um aber den ohnehin schon etwas längeren Testbericht nicht gänzlich aus dem Rahmen fallen zu lassen, beschränke ich mich im folgenden auf eine knappe, stichwortartige Beschreibung der Räume und der von mir gefundenen Dinge. Vorderes Zimmer rechts: Eine Art „Sprechzimmer"; ich habe dort nichts Wesentliches entdeckt. Von dort führt ein Durchgang zu einer Veranda, wo ebenfalls nichts zu finden war. Hinteres Zimmer links: Speisezimmer. Von dort gelangt man in ein Arbeitszimmer (Schreibtisch untersuchen!); eine verschlossene Tür versperrt den Zugang zu einem weiteren Raum. Ebenfalls vom Speisezimmer gelangt man in die Küche und von dort in ein kleines Zimmer sowie in die Speisekammer (verschiedene Lebensmittel, Streichhölzer). Die vordere linke Tür führt in ein Spielzimmer (stellen Sie mal das Grammophon an – es lohnt sich!); von dort geht's weiter in einen Raum, der mit Jagdtrophäen angefüllt ist (Käfig, Gewehre). Über einen Hinterhof kommt man zu drei weiteren Gebäuden: Links das „Magisterium" (der Zutritt blieb mir bislang verwehrt), in der Mitte ein Gewächshaus (Pflanzen) und rechts ein Gebäude, vor dem zwei mörderische Hunde auf eventuelle Eindringlinge warten. Versuchen Sie es mal mit dem Zauberspruch „Instantum Illuminaris Abraxas", und die Biester lösen sich in Luft auf!

Sie betreten nun eine Kapelle. Die Einrichtung: Zwei Bänke, ein Altar, ein Jesus-Kreuz, eine gotische Säule und ein Kerzenleuchter. Ein Durchgang hinten links kann nicht passiert werden, sofern man nicht den dazugehörigen Schlüssel besitzt.

Auf dem Altar steht ein Kreuz; wenn Sie es fortnehmen, lösen Sie einen Kontakt aus, der Altar schwebt zur Seite und gibt den Eingang zu einem unter Ihnen gelegenen Raum frei. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie dort hinabsteigen wollen: Unten wartet eine gigantische Riesenspinne auf Sie, die bisher noch immer das Ende meines Abenteuers bedeutet hat. Auch das Rätsel um das kleine rote Teufelchen konnte ich bisher nicht lösen. Ich weiß nur, daß es Hunger hat; also deponierte ich die verschiedensten Lebensmittel (Reis, Zucker, Salz, Mehl, Salami) in den Räumen, in denen es am meisten erschien – ohne Erfolg! Auch mein Versuch, es in eine Falle zu locken (Käfig!), brachte überhaupt nichts.

Sie sehen also, daß für Sie noch eine Menge Arbeit übrig bleibt. Es gilt, die verschlossenen Räume zu erforschen (die vermutlich wieder in weitere Räume führen), den kleinen roten Burschen zu überlisten, der Spinne den Garaus zu machen und und und. Ich bin sicher, bei alldem wird Ihnen sicher nicht langweilig werden. Die fantastische Grafik und der Supersound allein reichen aus, das Spiel für lange Zeit interessant und unterhaltsam zu erhalten. Ich habe mich (das muß ich gestehen) einige Male bewußt „abmurksen" lassen, um einzelne, nur einmal erscheinende Soundeffekte noch einmal hören zu können. Doch UNINVITED ist mehr als eine Anhäufung von guten Grafiken und Spitzensound. Vielmehr ist es in perfekter Weise gelungen, eine „unheimlich" dichte Atmosphäre zu erzeugen, die den Spieler fesselt und so manches Mal schaudern läßt. Dennoch: Das Programm hat durchaus auch humorvolle Züge, was Sie an seinen Reaktionen auf Ihre Handlungen feststellen werden. Überhaupt ist es erstaunlich, über welche Fülle von Informationen UNINVITED verfügt. Was immer Sie tun, was Sie auch untersuchen, Sie werden auf alles eine Antwort bekommen – sachlich-informativ oder witzig-spöttisch, je nachdem, wie clever Sie sich angestellt haben. Man sollte bei der Besprechung von Programmen immer vorsichtig sein und bedenken, daß vermutlich immer noch bessere Software produziert werden wird; doch für mich ist UNINVITED schon jetzt einer der Höhepunkte des Jahres 1987. Was meinen Sie?

Bernd Zimmermann

Grafik	**10**
Story	**12**
Vokabular	**Menü/Icon**
Atmosphäre	**12**
Preis/Leistung	**11**

Rätselhaft!

Programm: Rätsel der 7. Kolonie, **System:** C-16 (64K), **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, Roetgen, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

„Hurra! Endlich ein neues, deutschsprachiges Adventure für den C-16, und dann noch von **KINGSOFT**, die mit *Winter Olympiade* eines der besten Spiele für diesen Computer in der letzten Zeit auf den Markt gebracht haben." Dies dachte ich bei mir, als ich das **RÄTSEL DER 7. KOLONIE** erblickte.

Mit entsprechend hohen Erwartungen setze ich also die Kassette in den Rekorder ein und starte den Ladevorgang, der zügig vonstatten geht, mir aber dennoch genügend Zeit läßt, den knappen Begleit-Text zu lesen.

Wir befinden uns im Jahr 2010. Zur Kolonie Limba, einem Forschungszentrum, ist aus unerfindlichen Gründen der Funkverkehr abgebrochen. Was liegt da näher, als einen Arbeits-Roboter zu entsenden, um das Rätsel zu lösen und eine Diskette zu finden, auf der wichtige Informationen gespeichert sind?

Nun gut, ich schlüpfe also in die Rolle des besagten Roboters und bemühe mich redlich, meinen Pflichten nachzukommen. Leider behindert das doch recht schwache Vokabular des Programms dabei ganz erheblich. Das Textverständnis ist nicht sehr hoch und erfordert genaue Eingaben. So wird auf der einen Seite „Geh" oder „Schau" (aber nicht „Gehe" oder „Schaue") akzeptiert, zum anderen muß z.B. „Drücke„ oder „Fülle" anstelle von „Drück" bzw. „Füll" eingegeben werden.

Ansonsten gestaltet sich der Spielverlauf eigentlich ganz interessant, auch wenn die Story nicht gerade sensationell ist. Dafür entschädigen einen jedoch sehr oft die originellen und humorvollen Antworten. So erkundigt sich z.B. das Programm bei Eingabe von „Hilfe" sehr teilnahmsvoll: „Hast Du Probleme?" Da es bei dieser Erkundigung bleibt und keine echte Hilfestellung gegeben wird, fällt allerdings wiederum unangenehm auf.

Wenn man über ein wenig Adventure-Erfahrung verfügt und sich bei der Texteingabe an die veränderte Tastaturbelegung hält (deutscher Zeichensatz: Y und Z vertauscht; Umlaute neben P und L), kommt man aber ganz gut voran. Für Anfänger sind die ersten Schritte, neben einer kurzen Einleitung ins „Adventuren", im Begleittext sogar angegeben. Und wer trotzdem nicht klarkommt, kann für zwei Mark die komplette Lösung bei Kingsoft anfordern.

Zum Schluß noch einen Blick auf die Grafik, die eher unterdurchschnittlich ausgefallen ist: Die bunten Bildchen erleichtern zwar manchmal die Orientierung, lassen aber keine echte Atmosphäre aufkommen, da die Qualität der Darstellungen einfach zu schlecht ist! Wer Wert auf prächtig ausgestaltete Grafik-Adventure legt, ist mit dem „Rätsel der 7. Kolonie" sicher schlecht beraten. Fazit: Nicht besonders toll, nicht übermäßig schlecht. Aber von KINGSOFT hatte ich mehr erwartet. Darüber kann auch der relativ günstige Preis nicht hinwegtäuschen! *hf*

Grafik	**2**
Story	**5**
Atmosphäre	**4**
Vokabular	**4**
Preis/Leistung	**5**

Wild West im Urwald

Programm: Pfad im Dschungel, **System:** C-16 (64K), **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, Roetgen, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

Mit dem Grafik-Adventure **PFAD IM DSCHUNGEL** folgt **KINGSOFT** dem Trend, auch für den C-16 deutschsprachige Programme auf den Markt zu bringen, die das Englisch-Wörterbuch in die hinterste Ecke des Bücherschranks verbannen. Ob damit auch die Qualität der angebotenen Software unbedingt steigt, ist die Frage.

Zur Handlung: In diesem Adventure entschwinden Sie mal nicht ins tiefste Mittelalter oder in ferne Zukunften, sondern Sie finden sich in der Rolle eines Cowboys wieder, der den „originellen" Namen Mr Joe trägt. Nun sollen Sie aber keine verlorengegangenen Rinderherden nachjagen oder defekte Weidezäune reparieren; vielmehr gilt es, einem todkranken Mann ein Totem mit heilenden Kräften zu beschaffen. Welche Rolle dabei der „Pfad im Dschungel" spielt. konnte ich im Laufe des Spiels leider nicht feststellen.

A propos „Spielverlauf": Wer sich an die, im Begleittext angegebenen, Hilfestellungen hält, kommt ganz gut voran, auch wenn der erste „Hänger" sicher nicht lange auf sich warten läßt. Das muß nicht unbedingt an der Schwierigkeit des Adventures liegen, sondern kann auch in der ungewöhnlichen Genauigkeit begründet sein, mit der die Befehle eingegeben werden müssen. Obwohl das Programm ganze, wenn auch einfache Sätze versteht (z.B. „Sieh auf die Karte"), tut man sich mit den Anweisungen oft recht schwer. Das liegt sicher auch daran, daß außer für die Himmelsrichtungen keine Abkürzungen benutzt werden dürfen, was einem flüssigen Spielverlauf sicherlich abträglich ist.

Die Grafik zu PFAD IM DSCHUNGEL ist mit das Schwächste an diesem Programm. Wenn z.B. ein hinter dem Tresen stehender Barkeeper aus einfachen, auf der C-16-Tastatur zu findenden Grafik-Symbolen zusammengesetzt ist, dazu noch blinkende Augen hat und damit dem Roboter „R2-D2" aus dem „Krieg der Sterne" ähnlich sieht, dann produziert dies keine Adventure-Atmosphäre, sondern höchsten einige (peinliche) Lacher. Hier stellt sich die Frage, ob man nicht ganz auf das Programm verzichten sollte?

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß PFAD IM DSCHUNGEL nicht gerade ein Glanzlicht der Software-Produktion darstellt. Auch wenn das Angebot an Adventures für den C-16 nicht übermäßig groß ist: Ein wenig mehr Mühe hätte man sich bei KINGSOFT schon geben können. Versöhnlich stimmt hier eigentlich nur der günstige Preis. Aber ob das als Kaufargument ausreicht? *hf*

Grafik	**1**
Story	**5**
Atmosphäre	**4**
Vokabular	**5**
Preis/Leistung	**5**

Einschlaf-Hilfe

Programm: Essex, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Synapse/Broderbund, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

ESSEX von **BRODERBUND's** Tochterfirma **SYNAPSE** ist eine der vor einiger Zeit von der Fachpresse hoch gepriesenen „Electronic Novels" (novel = Roman), deren Parser angeblich das superbe Produkt von *Infocom* schlagen soll. Nun, als ich ESSEX in die Hand bekam, war ich als erstes von dessen Gewicht überrascht, welches von einem dem eigentlichen Programm beigelegten Roman herrührt (der die Spielstory als Geschichte enthält). Und die geht diesmal so: Nicht lange, nachdem die guten Erdbewohner die bösen Vollchons (damit wäre wohl auch der Ort der Handlung geklärt, oder ?) in einem interstellaren Krieg besiegt haben, greifen diese schon wieder mit neuen Raumschiffen an. Na und? Das würde uns ja gar nicht weiter stören, wenn nicht rein zufällig Professor Ignatz Klein (der eine „mathematische Lösung" (??) entwickelt hat, mit der man die Vollchonen endgültig besiegen könnte), mit seinem Raumschiff auf einem Planeten abgestürzt wäre.

Nun, der einzige Raumschiffkommandant in der Absturzregion ist Captain Dee, dem man als Spieler nun die Order überbringen muß, nach Klein zu suchen und ihn zu retten. So weit, so gut. Wie diese Idee aber im Programm realisiert wurde, finde ich für den Spieler wirklich unzumutbar. Als erstes fielen mir die unendlichen Ladezeiten auf, die den User durch das gesamte Programm „verfolgen"; so muß nämlich alles, was vom Programm aus an Text auf dem Bildschirm erscheint, erst von Diskette geladen werden! Kein Wunder also, daß mich jegliche Motivation schon nach wenigen Ein(-schlaf-)gaben vollkommen verließ.

Kurzes, vielleicht nicht ganz sachliches Fazit: Wir wissen nicht, was dieser junge Mann gegen Schlafstörungen empfiehlt, wir empfehlen ESSEX! Aber im Ernst: Wer ein wirklich gutes Textadventure sucht, der sollte auf vorliegendes Programm besser verzichten und sich stattdessen lieber mal in den Beständen von *Infocom* umschauen. Hier findet man, unter Umständen für weniger Geld, entschieden bessere Ware! *Uli*

Grafik	**keine**
Vokabular	**5**
Story	**4**
Atmosphäre	**1**
Preis/Leistung	**3**

Es lebe die Bürokratie!

Programm: Bureaucracy, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Infocom.

Wer hat sich nicht schon einmal über die (deutsche) Bürokratie geärgert? Nun, es dürfte wohl niemanden geben, der nicht schon seine einschlägigen Erfahrungen mit z.B. Beamten auf einer Zulassungsstelle, der Post, des Arbeits-Sozial- oder Finanzamtes usw. gemacht hat. Wer sich also schon mal durch den Formular-Dschungel gekämpft hat und das Warten gelernt hat, der kann sich an **BUREAUCRACY** heranwagen. Wer noch nicht so abgebrüht ist, sammele seine Erfahrungen lieber erst mal „im richtigen Leben". Da geht es nämlich viel harmloser zu als in diesem **INFOCOM**-Adventure.

Das Ganze beginnt mit einem Ereignis, das der Durchschnittsmensch wohl einige Male in seinem Leben mitmacht: ein Umzug. Gewöhnlich „scheckt" man dann den Einzug des Bankkontos, gibt allen Freunden und Bekannten die neue Adresse bekannt und beantragt die Nachsendung der Post. Das Adventure spielt allerdings nicht in Deutschland (man glaubt es kaum!), sondern in Amerika. Da man hier weitgehend auf Bargeld verzichtet hat und das tägliche Leben mehr oder weniger über die Bank abgewickelt wird, muß man letzterer dringend die neue Adresse (rechtzeitig!) mitteilen. Die (monatlich) neue Kreditkarte landet nämlich sonst bei der alten Adresse, und man steht ohne Geld da. Genau das ist es, was der Hauptperson (Ihnen) in diesem Fall passiert ist. Das entsprechende Formular wurde verschlampt, die Möbel sind noch nicht rechtzeitig in die Wohnung gebracht worden, die Post hat Ihr Vormieter an Ihre Bank gegeben und zu allem Überfluß müssen Sie nach Paris auf einen Ausbildungslehrgang Ihrer neuen Firma fliegen... - aber - fangen wir am Anfang an.

Nach dem Einladen der Diskette wartet bereits die erste Hürde auf Sie. Laut Programm sind Sie nämlich gar nicht autorisiert, dieses Spiel zu benutzen. Allerdings haben Sie wirklich Glück, denn durch Ausfüllen eines entsprechenden Antrages (Software License Application) werden Sie im Schnellverfahren zur „befugten" Person. Gefragt wird nach Nachname, Vorname, Initialie des zweiten Vornamens (Wenn Sie keinen haben, erfinden Sie einen), Geschlecht, Hausnummer, Straße, Stadt, Staat, Postleitzahl, Telefonnummer, letzter Arbeitgeber, letzte Lieblingsfarbe, Name des Freundes/der Freundin, Name des vorherigen Freundes/der vorherigen Freundin. Nachdem Sie diese Daten preisgegeben haben, begrüßt Sie das Programm konsequent mit der falschen Anrede, in meinem Fall also mit Mr. Strack. Nun, das gehört wohl zu den Tücken der Bürokratie und ist noch relativ harmlos.

Ich befinde mich zunächst in meiner neuen Wohnung. Mein Blutdruck (Indikator für meinen gesundheitlichen Zustand) ist noch normal. Wie schon gesagt, die Möbel sind noch nicht da, obwohl sie es seit gestern sollten. Westlich vom Wohnzimmer befindet sich ein weiterer Raum. Dort finde ich einen Pass (mit Visum), ein Adressbuch, ein Telefon mit Anrufbeantworter, meinen Computer und ein Kästchen, in dem sich zwei Cartridges befinden. Bei einer davon handelt es sich um ein Adventure, das nicht läuft, die andere enthält ein Programm zur Vorhersage der nächsten Sonnenfinsternis. Mein Blutdruck ist, als Folge einiger „Falscheingaben", inzwischen schon etwas gestiegen. Man darf sich hier nämlich nicht verschreiben, sonst heißt es gleich, daß dieses Wort für dieses Adventure nicht zugelassen ist, oder die Benutzung eines bestimmten Wortes einer besonderen Erlaubnis bedarf. Als nächstes stecke ich den Pass ein und nehme das Adressbuch. Dann geht's dem Anrufbeantworter an den Kragen. Ich drücke den Knopf obwohl ich gewarnt worden bin, daß rund 30% der Aufnahmen nur aus dem Klick durch das Auflegen des Hörers bestehen und mein Blutdruck sich angesichts dieser Zeitgenossen, die einfach so auflegen, erheblich steigern könnte. Das tut er dann auch. Doch erhalte ich den wertvollen Hinweis, daß mein Vormieter meine gesamte Post, die hier schon angekommen ist, zu meiner Bank gebracht hat (wegen der Termiten). Schon seit einiger Zeit klingelt es penetrant an meiner Haustür. Ich öffne, und vor mir steht ein Vertreter mit einem Produkt, das ich angeblich bestellt haben soll. Da ich kein Geld habe (bei meinen verschiedenen Versuchen, mit dem guten Mann zu reden, steigt mein Blutdruck enorm an), knalle ich ihm die Tür vor der Nase zu. Das soll allerdings kein Hinweis sein, daß man dieses Llama-Dings nicht noch brauchen kann! Ich beschäftige mich nun mit meinem Adressbuch, in dem meine alte und neue Adresse, die Adresse meines „Exis" und meines derzeitigen Freundes stehen sowie (ebenfalls mit Telefonnummer) die neue und die alte Adresse meiner Bank. Ich beschließe zu telefonieren (ein folgenschwerer Entschluß, der erhebliche Schwankungen meines Blutdrucks verursacht, er pendelt im Augenblick so um die 180 zu 120). Zunächst muß man die Nummern so eingeben, wie sie im Adreßbuch stehen (mit Bindestrich), sonst erhält man den Hinweis: „Ein Operator sagt Ihnen, daß Sie die „0" wählen müssen, wenn Sie Hilfe brauchen". Ich wähle die 0. Antwort: „Ein Operator sagt Ihnen, daß Sie 441 wählen müssen, wenn Sie Hilfe brauchen". Ich wähle 441. Antwort: „Ein Operator sagt Ihnen, daß Sie die „0" wählen müssen, wenn Sie Hilfe brauchen". Können Sie sich denken, wie es weitergeht? Genau! Nur eine angenehme „Nebenwirkung" hat die Wählerei: Mein Blutdruck sinkt (wie übrigens auch, wenn man mehrmals „wait" eingibt). Nachdem ich die „richtige" Eingabe gefunden habe, rufe ich zunächst meinen Freund an. Der teilt mir über seinen Anrufbeantworter mit, daß Schluß ist. Er hätte sich so oft brieflich gemeldet und hätte nie eine Antwort erhalten. Ich solle jetzt bloß nicht mit irgendsoeiner Ausrede kommen von wegen meine Post sei irregeleitet worden. Das sei nämlich typisch für mich, und er würde mir sowieso nicht glauben. Auch mein Exi will nichts von mir wissen. Aber – und jetzt kommt der spannende Moment – ich erreiche meine Bank!

Es meldet sich eine freundliche junge Dame, die mich bittet nicht aufzulegen und noch einen Moment zu warten. Ich warte. Ich warte nochmal (in der Zwischenzeit „versüßt" mir die Bank die Wartezeiten mit verschiedenen Schlagern). Dann meldet sich jemand. Es ist der Wachhund. Ich versuche ihm meine Situation mit einem deutlichen „bark" verständlich zu machen, was meinem Blutdruck nicht gerade bekommt. Also ignoriere ich das Vieh und warte weiter. Und warte. Es meldet sich...der Papagei der Bank, der sehr höflich nach meinen Wünschen fragt. Ich erkläre ihm, daß ich eine neue Kreditkarte brauche, und er meint, da könne mir wohl die Kreditkarten-Abteilung helfen. Ich warte wieder. Und warte....es meldet sich Nancy, eine Angestellte der Bank, die mich ebenfalls an die Kreditkarten-Abteilung verweist. Ich warte schon wieder! So geht das dann eine ganze Weile, bis ich mich noch einmal mit dem Wachhund unterhalten kann. Der entschuldigt sich schließlich, um einer Katze nachzujagen und bittet mich, nochmal anzurufen. Ich gebe auf! Nein, nicht das gesamte Adventure, aber telefonisch werde ich so schnell nicht mehr versuchen, zu einer neuen Kreditkarte zu kommen. Ich verlasse also das Haus und werde auf der Straße gleich von einem Typen angemacht, der mir unbedingt ein paar Buchbände andrehen will. Da ich kein Geld habe, ignoriere ich den Mann. Die Straße, auf der ich mich jetzt befinde, verläuft nach Süden und nach Norden. Im Süden befindet sich das „Dead End". Dabei kommt man an verschiedenen Häusern vorbei, wobei besonders das mit dem Llama davor, welches sehr hinderlich ist, wenn man die Post aus dem Postkasten klauen will, von großer Bedeutung sein dürfte. Ebenso wichtig dürfte das Nachbarhaus mit der fast tauben Frau sein, deren Vogel über die Post wacht. (Kein Wunder, daß man die Werbung für die Zeitung „Popular Paranoia" gleich von Infocom mitgeliefert kriegt.) Im Norden sieht das Ganze schon besser aus. Man gehe in das Restaurant, verbringe rund eine halbe Stunde mit der Aufgabe der Bestellung (da die Serviererin Feierabend hat, muß man die ganze Prozedur nocheinmal über sich ergehen lassen) und esse so schnell wie möglich den Hamburger. Dafür gibt's einen Scorepunkt von insgesamt 21. Wahnsinn! Da man kein Geld hat, sollte man durch's Hintertürchen verschwinden. Westlich liegt ein Buchladen. Nachdem man dem Buchhändler die Adventure-Cartridge gegeben hat, gibt's noch einen Scorepunkt. Den dritten kriegt man, wenn man den Brief seines neuen Arbeitgebers (findet man in der Wohnung) im Reisebüro abgibt und das Ticket entgegennimmt. Das ist auch wieder typisch für den Programmierer Douglas Adams, der ja auch schon bei HITCHHIKERS GUIDE TO GALAXY seinen besonderen Humor offenbart hat. Hier kriegt man Punkte für die einfachen Sachen! Unabhängig davon bin ich schon gespannt, wer vielleicht Hinweise geben kann, wie man in der Bank selbst klar kommt. Die Bank, die am nördlichen Ende der Straße liegt, ist nämlich ganz so, wie es der geneigte Leser schon vermutet haben mag, entweder geschlossen, oder die Schalter sind nicht besetzt. Na denn! Dieses Adventure ist jedem Masochisten vorbehaltlos zu empfehlen. Natürlich ist es nicht nur schwierig, sondern wie alle Infocom-Adventures „text only" und in Englisch. Wenn Sie eins haben wollen, stellen Sie schon mal den Antrag!

Martina Strack

Grafik	(keine)
Vokabular	10
Story	11
Atmosphäre	12
Preis/Leistung	8

NEXUS spendiert 50 Micronaut One (Specci) und

HADES NEBULA

10 x für C-64
10 x für Atari ST
10 x für Spectrum

Was Ihr tun müßt, um teilzunehmen?

DOUBLE AUDIO CASE PACKAGE

Postkarte wie immer! Drauf stehen sollte die richtige Antwort zu unserer Preisfrage, die lautet: Wie heißt der Höllenhund im Hades?

Alles easy!

Virgin

1. Wo befindet sich der Firmensitz von Virgin Games?
   a) Birmingham   b) London   c) Bristol
2. Welches Sportspiel befindet sich auf Now Games 4?
   a) Badminton   b) Tennis   c) Squash
3. Was bedeutet der Zuname von Adrian auf deutsch?
   a) Mole   b) Leberfleck   c) Maulwurf

Sue Townsend THE GROWING PAINS OF ADRIAN MOLE

Zu gewinnen

gibt's jeweils 5 x Adrian Mole und 10 x Now Games 4 für C-64, Spectrum und Schneider.

ASM-DAUER-POWER

Wie die meisten bereits schon wissen, steht „ASM-Dauer-Power“ für Wettbewerbe en masse. Auf drei Seiten gibt's 'ne Menge „umsonst“. Wer an den vielen Gewinnspielen teilnehmen möchte, sollte sich die untenstehenden Teilnahmebedingungen genau durchlesen. Auch diesmal haben wir natürlich wieder ein paar Super-Knüller auf Lager. Also: Viel Glück!

SAS

25 x für Schneider

SAS STRIKE FORCE ist ein nagelneues Actionsspiel aus dem Hause MIKRO GEN. Wer's haben möchte, der schreibe auf seine Postkarte das Kennwort: MIKRO GEN

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. September 1987. P.S.: Gebt bitte unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

Super: Das Computer-Paradies!

Der SOFTWAREHANDEL WEBER, Nürnberg, hat einen ganzen Berg voll toller Preise für Euch aufgetürmt. Zu gewinnen gibt's nicht nur phantastische Spiele, sondern auch Kopierprogramme, Computerbücher und Drucker-Buffer. Und das alles für Schneider CPC und Joyce. Also: Mit dem Kennwort WEBER seid Ihr (vielleicht) dabei!

MIRRORSOFT und PSS-Software laden ein: Gewinnt einen Wochenend-Trip nach London! Ihr werdet sehen: Nicht nur rund um Big Ben geht's ganz schön rund, sondern auch bei der PCW, der riesigen Software-Messe, gibt's allerhand zu sehen. Der glückliche Gewinner hat außerdem die Gelegenheit zu einem ausgiebigen Shopping-Bummel und zu einer Stadtbesichtigung. Und: Für Unterkunft und Verpflegung ist natürlich bestens gesorgt!

Kennwort: MIRROR Soft

Unsere Aufgabe:
1. Zu welchem großen englischen Zeitungsverlag gehört MIRRORSOFT?
2. Nennt uns den Titel eines PSS-Programms!

That's it! microdeal

20 x gibt's . . . na ?

. . . das Super-Spiel mit der Super-Grafik für den Atari ST. Kennwort ist der Name des Spiels. Ready for take off!

secret service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks . . .!!!

Auch während der Ferien gibt es eine aktuelle und starke SECRET-SERVICE-Ecke. Ich hoffe, daß Euch die zahlreichen POKEs, Pläne usw. gefallen. Ich habe dann auch eine große Bitte an Euch: Eure Anfragen kann ich leider nicht alle persönlich beantworten, die jeweilige Lösung werden wir „der Reihe nach" auf diesen Seiten veröffentlichen. Also: Schickt bitte keine Freiumschläge o.ä. – wir können für die Rücksendung nicht immer garantieren. Zu unserer POKE-Collection gibt es eigentlich kaum noch etwas zu sagen. Ca. 2000 Stück haben wir schon. Leider haben wir so gut wie keine für die MSX- und BBC-Systeme. Ihr könnt ruhig noch welche schicken! Unsere Adressen: Tronic Verlag, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege oder S.S., Postfach 746, 3440 Eschwege. Und nun: START THE GAME AND WIN!

Stefan Swiergiel

Tips zu Destroyer auf dem C64

Bei dem Spiel **Destroyer** sollte man bei einem Luftangriff mit AS auf die Flakgeschütz-Station gehen und dort das Zielkreuz ungefähr auf ein Flugzeug richten,dann den Joystick-Knopf gedrückt halten (Temperatur!!!!) bis man das Ziel getroffen hat,beim nächsten Flugzeug ebenso.

Beim Einstellen des Zielradars der Bordkanonen (GF/GA) sollte man auf folgender Weise (steht nicht direkt im "Bedienungsanleitung" bzw.Bedienungsfetzen) vorgehen:

1)Zuerst TR und »Return« drücken.

2)Dann das Ziel auf dem links unten stehenden Radar mit dem weißen Strich einstellen (Joystick links/rechts).

3)Danach Fire drücken.Jetzt verschwindet der weiße Strich.Blinkt das mittlere,gelbe Lämpchen jetzt nicht,ist das Ziel nicht richtig im weißen Strich gewesen und man gehe zu Punkt 1

4)Warten,bis das grüne Lämpchen blinkt.Solange das gelbe blinkt wird gerechnet (laut Bedienungsfetzen 'tschuldigung »Bedienungsanleitung«)

5)Jetzt mit dem Joystick »Train« und »Point« einstellen,sodaß die beiden unteren Zeiger und die mit dem Joystick gesteuerten oberen Zeiger übereinstimmen.

6)WICHTIG (steht nicht im Bedienungsfetzen äää »Bedienungsanleitung«):Man bewegt den Joystick sehr kurz vor-und/oder zurück,sodaß »Range« mit »Target« übereinstimmen.

7)Jetzt Fire drücken.

So wird die Trefferquote erhöht.

Wenn auf Sie geschossen wird,ohne daß ein Schiff oder ein Flugzeug in der Nähe ist,werden Sie bestimmt von Inseln unter Beschuss genommen.

Wir legen gleich voll los mit einem Plan von **SCOOBY DOO.** Wurde ja auch höchste Zeit, daß von diesem irrsinnigen Spiel endlich ein Lageplan abgedruckt wird!

Wenn es Euch bei **EROTIKA** stört, daß Ihr, wenn Ihr einmal das Zeitliche gesegnet habt, immer von neuem beginnen müßt, dann ist der folgende Tip genau das Richtige für Euch. Sobald Ihr bemerkt, daß Ihr (alias JOE) einen Fehler begangen habt und das Ende nahe ist (dies bemerkt man an der Textausgabe), muß sofort (noch vor dem Laden der Totenkopfgrafik!) der (hoffentlich vorhandene) Resetschalter betätigt werden. Nun gebt Ihr noch folgenden Befehl im Direktmodus ein: POKE 2050,1 : SYS 42291 : POKE 46,PEEK(35) : POKE 45,PEEK(781)+2 : CLR - RETURN- Jetzt kann das Spiel normal mit RUN gestartet werden! Das Besondere dabei ist, daß Ihr an der Stelle weiterspielen könnt, wo Ihr zuvor gescheitert seid. Trotzdem noch einige Tips zur Waffenkammer:

* Antwortet nur mit „JA"
* Folgende Waffen sind unentbehrlich:
  - mit der Handgranate kann man Autos sprengen
  - Maschinengewehre erschrekken Steinzeitmenschen
  - mit einem Revolver kann man „aufmüpfige" Fahrer beseitigen
  - mit einem Gewehr kann man gut zielen
  - das Zielfernrohr muß man nicht unbedingt mitnehmen (da später sowieso eines in der Sauna zu finden ist!)
* Alte Zigeunerinnen wissen viel
* Knurrende Kätzchen meiden!!
* Einhorne sollte man küssen!?!?
* Pferde können schwimmen
* Laserpistolen töten Herrscher!

In **TWIN KINGDOM VALLEY** bekommt man den Master Key, indem man zuerst zum Keeper des „Sword Inn" geht und ihn nach einem Schlüssel fragt (Ask keeper for key). Nachdem man den Schlüssel bekommen hat, geht man ins Schloß. Dort zuerst nach oben gehen, wo man die silberne Tür öffnet. Man geht hinein, und man befindet sich nun im südlichen Turm. Oben liegt ein Speer, mit dem man den Drachen, der den Schlüssel bewacht, töten kann. Zudem ist der Speer auch eine gute Waffe.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Wer hatte bisher Probleme bei **ATLANTIS?**

- Eine Perle befindet sich auf einer der zahlreichen Säulen (Kletter rauf – kletter runter)!
- Die Abbildung der Vasen erinnert in ihrer Darstellung an einen Spruch, den ihr wohl alle in der Schule gelernt habt!
- Die Vasen müssen nicht unbedingt leer sein!
- Die Treppe zum Gewölbe kann nur als Ausgang benutzt werden!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Bei **GULLWING FALCON** für den C-16 kann man das 1. Level heil überstehen, wenn man sich tief über der Speed-Anzeige befindet. Man braucht nur noch auf die Raketen zu achten.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Bei **MORD AN BORD** solltet Ihr am Anfang des Spiels in Eure eigene Kabine gehen. Vergeßt nicht Euren Dienstausweis, den Ihr bei der Reiseleitung vorzeigen müßt! Die erste Leiche findet Ihr beim Untersuchen des Swimmingpools.

Wir hatten in der ASM 5/87 schon einmal den Anfang der Lösung von **SPACE-QUEST** abgedruckt. Hier ist die Fortsetzung. Doch zuvor eine kleine Korrektur: Man muß nicht nur den Raumanzug anziehen, sondern auch den Übersetzer (Gadget) aus dem Schrank neben dem Raumanzug mitnehmen.

Nachdem man aus dem Schiff ausgestiegen ist, muß man sich vor das Schiff stellen und etwas Glas von der Frontscheibe mitnehmen (Get Glass) – man braucht es. Das Vernichten der Spinne ist nicht zu empfehlen – man braucht sie noch. Und nun die weiteren Punkte der Lösung:

12.) Die Laser-Schranke passiert man, indem man sie mit dem verspiegelten Glasstück in die Luft spengt (Use glass).

13.) Den Übersetzer einschalten (das Licht muß jetzt leuchten) und weiterlaufen. Man kommt in eine Höhle, in der ein Hologram auftaucht, daß einem den Auftrag gibt, den Orat zu töten.

14.) Die Höhle des Orats ist rechts oben in dem Felsenkomplex. Da die Spinne stört, muß man um den Berg herumlaufen (unter der Brücke durch). Haben Sie die Spinne vorher zerstört, wird der Orat Sie umbringen; Sie müssen es so timen, daß die Spinne direkt hinter Ihnen ist, wenn Sie die Höhle betreten. Die Spinne wird nun den Orat zerstören. Nicht das Stück des Orats (Oratpart) vergessen!

15.) Zurück zum Hologram, Oratpart abgeben.

16.) Nun durch die Tür gehen, dem Typ zuhören. Anschließend das Cartridge in die Konsole stecken und Selbstzerstörungszahl merken. Mit dem Skimmer wegfliegen.

17.) Wenn man den Flug mit dem Skimmer geschafft hat, befindet man sich in einer Stadt. Aussteigen und warten. Ein anderer Typ kommt an, der einem den Skimmer abkaufen will. Ablehnen und nochmals warten, er kommt wieder und bietet diesmal zusätzlich noch ein Jetpack an. Verkaufen.

18.) In die Bar gehen und ein paar Biere kaufen und trinken. Dem Gespräch zuhören, Sektor merken.

19.) Am Automaten spielen, bis man 250 hat (es ist ratsam, öfter abzusaven).

20.) Den Flugdroiden und das gute Raumschiff kaufen (nicht die beiden Billigdinger) und losfliegen (auf den Knopf drükken, um den Droiden hereinzubekommen und dann Sektor eingeben).

21.) Sobald man beim Raumschiff ankommt, Raketenrucksack anlegen und das Schiff „entern".

22.) Im Raum hinter der Schleuse den Rucksack in die Truhe stecken, die Truhe wieder verschließen und bewegen (move trunk); auf die Truhe klettern und Lüfter (vent) öffnen, in den Lüftungsschacht klettern (climb vent) und bis zum nächsten Schacht hochklettern.

23.) Das geschlossene Gitter bekommt man mit „kick vent" auf.

24.) In die Waschmaschine einsteigen (enter unit) und sich waschen lassen.

25.) Nun zur Waffenausgabe gehen, seine ID-Card vorzeigen (im Anzug) und während der Roboter die Waffe sucht, die Gas-Granate nehmen.

26.) Den Wächter des Star-Generators durch Werfen der Granate vom Laufsteg aus umbringen (throw gasgrenade).

27.) Zum Star-Generator gehen, die Kontroll-Einheit der toten Wache nehmen und das Schild abschalten; Selbstzerstörungscode eingeben.

28.) Nun kann man den rechten Aufzug auch benutzen, man kommt zu einem Rettungsschiff. Aber den Rest könnt Ihr ja auch noch alleine machen, oder?

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Tips für **SEREAMIS:**

- Von dem Neger in der Kantine Suppe „erbitten"!
- Der Papagei ist dafür bekannt, daß er Obst mag!
- Der Wolfshund im Kellergewölbe wird das Fleisch garantiert verschmähen, versucht es einmal mit Knochen!
- Von besonderer Bedeutung sind die Steine im Wasserfall des Palastgartens. Entscheidend ist das Erkennen ihrer Form!
- Unter den Wasserfällen kann man hindurchgehen!
- Die große Schlange ist harmlos!!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Wenn man bei **TRACK AND FIELD** auf dem C-64 bei der Disziplin „Javelin throw" den Speer um 80 Grad nach oben wirft, fällt etwas vom Himmel.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Wenn Ihr bei **TRAP** in der High-Score-Tabelle DEMO eingebt, wartet Euch eine nette Überraschung.

FCS landet neuen Treffer!

Nach einer kurzen Verschnaufpause geht es nun mit Fist II weiter. Der FCS hat seinen besten Sifu, Master Lee, mit den Nachforschungen zu dieser Karte betraut. Die Experten sind sich einig: Master Lee hat ganze Arbeit geleistet !! Exklusiv für ASM veröffentlicht FCS...

... es kein solches Spiel das er nicht geschafft hätte und so war es auch diesmal nur eine Frage der Zeit bis die Karte fertig war. Sie enthält alle Tips & Tricks die den Spieler zum Ziel führen. Das Wort hat deshalb nun Master Lee...

Entwurf & Design : FCS
Blue Sifu Design : Sanja

1.) Die Gegner frontal anzugreifen ist vollkommen zwecklos. Sie blocken so gut wie alle Attacken ab und sind beim Kampf nicht aufzuhalten. Deshalb umdrehen und dem Gegner den Rücken kehren! Dies ist kein Witz! Die Angreifer können nämlich den Pferdetritt nach hinten an den Kopf nicht blocken und auch den Fußfeger nach hinten nicht !!! Bis der Gegner einem nämlich auf die Pelle gerückt ist sollte man diesen anwenden. Sie werden staunen wie schnell der Pferdetritt einen Angreifer zu Boden zwingt...am besten in einer Höhle üben. Glücklicherweise muß jeder Gegner nur einmal bezwungen werden...

2.) An manchen Stellen ist es möglich, trotz einer bestehenden Kampfsituation aus dem Bild zu flüchten. Dies sollte man immer ausprobieren; bei akutem Energiemangel kann man dann schnell einen Tempel aufsuchen etc.

3.) Löcher im Boden sind einfach zu bewältigen: Die Hälfte des Kämpfers auf das Loch führen, dann mit einer (eleganten) Rolle das Loch überspringen.

4.) Die Hunde, die den Kämpfer im Spiel (immer wieder) attackieren kann man leider nicht töten. Es empfiehlt sich schon vor ihrem Auftauchen sich nur noch mit Vorwärtsrollen durch die Luft fortzubewegen; so bleibt meist genug Energie für die folgenden Gegner übrig.

5.) Das Weihen der sieben Spruchrollen ist unerläßlich, da sie sonst nicht ihre magische Kraft entfalten. Dies ist unbedingt notwendig um das Spiel beenden zu können...

6.) Hat man eine Karte geweiht und stirbt, so wird man in diesem Tempel wiederbelebt, sollte man einmal zu Tode kommen. Dies geht mit einer Weihe aber nur dreimal.

Jetzt zur Karte: Die Zahlenangaben 1, 2 und 3 zeigen die Verbindungen zwischen den einzelnen Kartenabschnitten an. (Kreuze) Sind als Markierung für die Angreifer (G)* gedacht, T steht für Tempel, R für Schriftrolle. Gleiche T und R Nummern besagen, daß in diesem Tempel diese Karte geweiht werden muß. Die Vierecke im Boden mancher Räume stehen für Gruben und Löcher. Angestrichelte Durchgangslinien besagen, das der Kämpfer sich hier mit einem Tobi Yokogeri (Seitlicher Fußtritt im Sprung) Eintritt verschaffen kann (und muß). Noch etwas zur ersten Schriftrolle: Sie läßt den Kämpfer die Steinhaufen durch oben genannte Aktion beseitigen... Um den von Michael Lehne geforderten "Mindestspielreiz" zu gewährleisten hat Master Lee nicht alles verraten... (Richtig, Du Schnellmerker, H steht für die bösen Bellos und S für die Steinhaufen !)

FIST II

In der letzten Ausgabe hatten wir in der Kopfnuß das Adventure **GREMLINS** besprochen. Ein bißchen verspätet, aber immerhin, drucken wir einen Lageplan dazu ab. Here it is ...

Daß man auch ohne Pokes einiges bei Terra Cresta erreichen kann, beweist der FCS. Erneut „mogelt" er für alle ASM Leser und zeigt, wie man sich ein Raumschiff nach Wunsch erschaffen kann ...

Wer das Spiel „Terra Cresta" besitzt, hat sich sicher schon einmal über das beinahe bildschirmfüllende Raumschiff gewundert, das dem Spieler nach Einsammeln aller Extrateile zur Verfügung steht. Es besitzt zwar eine beachtliche Feuerkraft – nur ist es ein wenig zu groß. Deshalb hat der FCS sich eine Methode ausgedacht, bei der das Schiff nur unwesentlich vergrößert aber genauso schießwütig wird. Als erstes Extrateil erhält man einen mehr als klobigen Anhänger. Diesen nimmt man auf und fliegt dann ganz normal bis zum nächsten Bunker weiter. Hier sollte man nun mit der „Spacetaste" die Firepowerfunktion anwählen. Jetzt koppelt man mit dem Raumschiff an das neue Extrateil an und läßt das klobige Extrateil abschießen oder gegen einen Feind fliegen. Es explodiert nun das kleinere Extrateil unter dem Raumschiff und der getroffene Zusatzklotz. Wer nun aber zur Probe einen Schuß abgibt, wird feststellen, daß, obwohl das zweite Extrateil aufgenommen wurde, der Schuß so aussieht, als besäße man es noch nicht. Außerdem befindet sich die Erweiterung nur als roter Schemen unter dem Raumschiff. Nimmt man nun das dritte Teil auf, so betätigt man wieder die „Spacetaste" und dockt dann an. So erhält man weitere Feuerkraft und wird nur unwesentlich größer! Den vierten Teil kann man genauso aufnehmen, denn: Das Einleiten der Feuervogeloption ist nun nicht mehr möglich und wäre ja auch eher unsinnig – ein so schnittiges Raumschiff ist auf die zusätzlichen Triebwerke Marke „Tretetot" nicht mehr angewiesen. Hier eine Übersicht der Extrateile und ihre Wirkung auf Feuerknopfdruck und Anwählen der Firepowerfunktion ...

Teil 1
bewirkt eine Verbesserung der Frontalgeschütze und einen breiten Raumschuß bei der Firepowerfunktion

Teil 2
bewirkt eine weitere Verbesserung der Frontalgeschütze und sorgt bei der Firepowerfunktion für einen gefächerten Streubeschuß

Teil 3
bewirkt einen zusätzlichen Heckdoppelschuß und bei der Firepowerfunktion einen Wirbelräumschuß

Teil 4
bewirkt die Bildung des Feuervogels und so die Geburt des Superschlachtschiffs Terra Cresta. Die Firepowerfunktion bewirkt hier einen Streuräumschuß

Achtung:
Bei der Firepowerfunktion trennen sich alle Raumschiffteile und es wird schwierig Ausweichmanöver zu fliegen. Es empfiehlt sich deshalb, diese Funktion zu meiden. Wird dabei nämlich nur ein Extrateil getroffen, so explodieren gleichzeitig auch alle anderen ...
Außerdem entfällt die Feuervogeloption bei Aufnahme von Teil 4, wenn man nach dieser Anleitung spielt.

1987 by FCS

Und nun ist erstmal Zeit für unsere. QUICKIES!!

VALKYR (MSX): Nach dem Laden des Spiels die Tasten linker, up- und down-Kursor gleichzeitig mit den Tasten ESC, TAB CTRL und Shift gedrückt halten. Danach befindet man sich im Cheat-Mode.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

TURMOIL (MSX): Zuerst das Programm mit LOAD"cas:" laden. Danach listen und das „R" am Ende der ersten Zeile löschen. Nun folgende Zeilen eingeben:

```
10 POKE &HEC1,&H000
20 DEFUSR0=&HEC646 : A=
USR(0)
```

★★★★★★★★★★★★★★★★★

ARMY MOVES: Der Code für den zweiten Teil lautet 15863.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

COMMANDO (SPACE INVASION): Dauerfeuer einschalten, nie (!) stehenbleiben.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

THEATRE EUROPE: Auf Atomwaffeneinsatz verzichten, ebenso auf zuviel „Chemie". Wenn man NATO gewählt hat und versucht, eine Ost-Stadt zu nehmen, gibt's einen Atomkrieg!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Solltet Ihr bei **FRAK** einen High-Score errungen haben, gebt als Namen AMERICAN EXPRESS ein, während die Shift/Lock-Taste gedrückt ist. Nachdem die Shift/Lock-Taste ausgeschaltet ist und RETURN gedrückt wurde, dürft Ihr einfach im Programm herumlaufen, aber bitte keine Seile hinaufklettern, sonst...

★★★★★★★★★★★★★★★★★

MATCH-POINT: F1 oder F3 im Spiel drücken: Ihr werdet dann die Schlußzermonie sehen!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

SAMURAI TRILOGY: Alles auf Kraft setzen!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Bei der alten Version von **CRYSTAL CASTLES** im ersten Level oben rechts in die Ecke gehen und Feuer drücken – Bonuspunkte winken!

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Wenn man bei **KETTLE** im Hauptmenü anstatt auf die Menüpunkte auf den Schriftzug von Kettle geht, passiert auch etwas ....

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **RUPERT AND THE TOYMAKER'S PARTY** gelangt Ihr durch das Drücken der Pfeil-nach-oben-Taste in das nächste Level.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Um bei dem Spiel **„SUPER ALIENS"** in den nächsten Level zu kommen, muß man die Taste mit dem PFEIL nach oben (die neben der RESTORE-Taste) und die RESTORE-Taste zusammen drücken. Im Falle, daß es beim ersten Mal nicht klappen sollte, ruhig mehrmals versuchen.

Viele Freaks haben schon stundenlang vor **KARATEKA** gesessen, doch wir zeigen Euch, wie es gemacht wird:

Werft Euren Joystick in die Ekke, und setzt Euch an die Tastatur, ohne die man bei diesem Spiel keine Chance hat. Benutzt hauptsächlich den mittleren Fußtritt. Rennen sollte man nur im ersten und am Anfang des zweiten Levels, aber auch nur dann, wenn man einen Burschen erledigt hat. Im ersten Level kämpft man sich bis zum Tempel ran und geht rein. Im zweiten Level muß man vor dem Adler auf der Hut sein. Er wird mit einem gekonnten Tritt erledigt. Achtung am Fallgitter! Nahe an das Gitter herantasten (langsam!), einen Mittelschlag auslösen und sofort zurückweichen! Das Gitter fällt runter. Kurz warten und dann darunter durchrennen. Achtung, denn das Gitter ist scharf, und man sollte deshalb nicht zu früh losrennen. Im dritten Level wieder weiter vorankämpfen. Vorsicht: Türen mit Mittelschlag aus Distanz eintreten und nie mehr rennen! Den Adler wiederum mit gekonnten Schlägen verdreschen. Den Herrscher nie angreifen – warten, bis er es tut und dann sofort Mittelschläge austeilen. Größte Vorsicht gilt bei der Prinzessin. Nie mit Kampfhaltung auf sie zugehen, sonst klebt sie Euch eine (...). Erst mit Space in den Rennmodus umschalten und mit B verbeugen, dann zu ihr hingehen, und Ihr erlebt das liebevollste Happy-End, das Ihr je gesehen habt!

Aber auch **NEMISIS** ist nicht ganz ohne. Dabei ist es ganz einfach:
Man stecke einen Joystick in Port 2, einen anderen in Port 1, lade Nemisis ONE PLAYER (!). Nun Shift Lock und die rechte Shift-Taste drücken. Man lege einen Joystick auf den Boden und nehme den anderen in die Hand. Das Spiel starten und beginnen, auf der Shift-Taste zu hämmern (man lasse hierbei jedoch den Computer ganz), auf den Joystickfeuerknopf am Boden wird getrampelt (ächz), und mit Joystick in der Hand rudert man herum (evtl. auch auf Feuer drücken). Das Ganze ist nicht nur ein toller Schnappschuß fürs Familienalbum, es bringt den Computer total durcheinander (wen wundert's?) und läßt Euch die Sprites durchfliegen! Man sollte jedoch mehrere Versuche durchführen ...

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Nun zwei Kurzprogramme für die Schneider-User. Abtippen, Originaldiskette oder -cassette einlegen und Programm starten ...

Android 2

```
10 OPENOUT"x":MEMORY 2699
20 load"AND2MC",2700
30 POKE 10274,0
40 CALL 2700
```

Heartland (Kas./Disk.)

```
20 MODE 0:READ d:BORDER d
30 for i=0 TO 15:READ d:
  INK i,d
40 NEXT:OPENOUT"d":
  MEMORY &1FFF
50 LOAD"!heartpic.bin",&C00
60 LOAD"!kim.bin",&2990
70 POKE &2ED6,0
80 POKE &4725,0
90 POKE &5039,0
93 POKE &3980,0:POKE &3981,
94 POKE &3982,0:POKE &397B,
95 POKE &397C,0:POKE &397D,
96 CALL &2990
97 DATA 26,0,1,26,13,12,24
98 DATA 25,9,18,2,14,20,3
99 DATA 6,15,10
```

Und schon wieder ein Plan (wir übertreffen uns mal wieder selbst ...).
Es ist für **MASTERS OF THE UNIVERSE/ARCADE** für den C-64.

- Um auf das Dach zu gelangen, muß man im Schloß (2) den Soldaten über Nr. 4 abschießen, dann kommt der Fahrstuhl herunter.
- Um durch das Tor des Schlosses zu gelangen, benötigt man den Schlüssel.
- Man kann auch durch die Dekke in das darunterliegende Stockwerk gelangen, indem man zweimal den Joystick nach unten bewegt (nützlich beim Verlassen der Türme).
- In das Haus kann man nur gelangen, wenn man vorher den Hebel im Anfangsbild bewegt hat (sonst sind die Wächter unsterblich!).

Legende

Sch	=	**Schlange**
↓	=	**Bewegungsrichtung**
↑	=	**Fackel**
✦	=	**Hebel (unbedingt bewegen!)**
●	=	**Eine der 7 Zutaten**
M3	=	**Munition (für das !?)**
S	=	**Soldat**
B	=	**Bewaffneter Soldat**
O	=	**Ei**
R	=	**Drache im Rollstuhl !?**
∅	=	**Ein/Ausgänge**
1	=	**von 3/zu 4**
2	=	**von/zu 7**
3	=	**zu 1**
4	=	**zu 1/von 1 v. 11**
5	=	**von/zu 9**
6	=	**von/zu 12**
7	=	**von/zu 2**
8	=	**von/zu 10**
9	=	**von/zu 5**
10	=	**von/zu 8**
11	=	**zu 4**
12	=	**von/zu 6**

Das Schloß (1)

Das Schloß (2)

Das Dach

SPIELE – TIPS & POKES FÜR SCHNEIDER

ALIEN:
POKE &2822,&80:POKE &28477,0 UNENDLICH LEBEN

BLAGGER:
32518,x ANZAHL LEBEN
31938,0:31940,0
CONVEYORS AUSSCHALTEN

DEFEND OR DIE:
10 MEMORY 16383
20 LOAD "DEFEND OR DIE"
MAN ERHÄLT 99 LEBEN + BOMBEN
30 POKE 25828,255
40 POKE 25833,255
50 CALL 16421

FINDERS KEEPERS:
10 OPENOUT "D"
20 MEMORY 2047
30 LOAD "FK"
40 POKE 8398,0
50 CALL 2047

GHOSTBUSTERS: (ENTER)
Nr.30736227=976.300$

PUNCHY:
10 MEMORY &1FFF
20 LOAD "CODE"
30 POKE &20A9,255
40 CALL &2000

ROLAND IN THE CAVES:
INS NÄCHSTE LAND MIT SHIFT+A

WIZADORE:
&47E3=&FF
DURCH PFEILE GEHEN
&5FC9=&EA
SCHNELLER GEHEN

THING ON A SPRING:
IM TITELBILD DIE TASTEN THING DRÜCKEN

GHOSTS 'N GOBLINS:
10 MEMORY 4863:
LOAD"CODE"
20 POKE 20636,0
30 POKE 20633,24
40 POKE 33421,0
50 POKE 33410,0
60 POKE 20630,200
70 POKE 34148,0:POKE 34149,0
80 CALL 20480
20=UNENDLICHE LEBEN,30=BEI TOD IN DEN NÄCHSTEN LEVEL,
40=SPIEL LANGSAMER,50= UNVERWUNDBAR,60= NÄCHSTER LEVEL MIT ESC

RADZONE:
10 FOR F=BB48 TO &BB4D
20 READ A:POKE F,A:NEXT
30 DATA &21,&EE,&09,&36,&67,&C9
40 RUN"

BOUNDER:
POKE 800,201 DAMIT KANN MAN DAS SPIELFELD ANSCHAUEN

ONE MAN AND HIS DROID:
1.NONE,2.EMPIRE,
3.PREPATORY,4.RUMINATE,
5.RYEGRASS,6.VACUUM
7.VAMPIRE,8.RAGOUT,
9.GRAIN,10.AASVOGEL,
11.BLIZZARD,12.GLOCHE,
13.COLANDER,14.ECTO-PLASM,15.ECOLOGY,
16.FEROCIOUS,17.FETLOCK,
18.GOOSEBERRY,
19.GRAVITATE,
20.UPANDAWAY

PYJAMARAMA:
POKE &23E4,0 NACH DER LETZTEN LADEANWEISUNG
POKE &23F8,0 EINSETZEN, UND MAN HAT UNENDLICHE SCHNARCHENERGIE

ALIEN BREAK-IN:
10 POKE &AC01,&C3:POKE &AC02,&90:POKE &AC03,&C0
20 LOAD""
Jetzt Programm starten
635 POKE &66AB,0:
POKE &7428,0
Diese Zeile in das geladene Basicprogramm einfügen und starten

BOMB JACK:
DEN POKE VOR DEM CALL-BEFEHL IM BASICLADER EINSETZEN
POKE 6653,0
UNENDLICHE LEBEN

AMSGOLF:
DIE PASSWÖRTER LAUTEN:
0-K3R56 1-E3R74 2-N9U99
3-W8M10 4-N6L37 5-S6I52
6-D1C58 7-P9V60 8-M7H21
9-E2638 10-H7Y48 11-S1T93
12-F4B11 13-B0X24
14-Z3F04 15-A6P12
16-S9V73

MONTERRAQUEOUS:
MAN KANN SEINE "PSYCHE" ERHÖHEN, INDEM MAN DIE SPIELFIGUR RHYTHMISCH ZWISCHEN ZWEI RÄUMEN HIN- UND HERBEWEGT.
PRO BEWEGUNG GIBT ES 5 PSYCHE-PUNKTE.

AIRWOLF:
BIS ZUM BINÄRPROGRAMM VORSPULEN UND FOLGENDE ZEILEN EINGEBEN.
10 OPENOUT"D":MEMORY &3E7:CLOSEOUT
20 LOAD"",&3E8
30 POKE &6960,&FF:POKE &6D70,&FF:POKE 68E8,0
40 POKE &68E9,0:POKE &68EA,0
50 MODE 0
60 CALL &68A8

COMBAT LYNX:
HIER BEKOMMT MAN 255 LEBEN. VOR DER ANWENDUNG BIS ZUM PROGRAMM "SCREEN" VORSPULEN.
10 OPENOUT„!D":MEMORY &1600:CLOSEOUT
20 LOAD"!SCREEN":CALL &36608
30 LOAD "!MAIN":POKE &5899,&FF
40 CALL &32138

GALACTIC PLAGUE:
HIER MUSS MAN R DRÜCKEN UND GELANGT DAMIT IN DIE NÄCHSTE STUFE (NICHT R+SHIFT).

GREEN BERET:
10 MODE 1:MEMORY 12345
20 B=0
30 FOR N=&BEOO TO &BE25
40 READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 POKE N,A:B=B+A
60 NEXT N
70 IF B <> 3787 THEN PRINT "ERROR IN YOUR DATA":END
80 LOAD""
90 CALL &BE12
100 DATA 21,50,F7,22,3A,02,F3,F1
110 DATA C9,21,00,00,22,07,25,C3
120 DATA 37,BD,21,00,BE,22,E3,39
125 DATA 3E,C3,32,E2,39,21,FF,AB
130 DATA 11,40,00,C3,AF,39
UNENDLICHE LEBEN

MONTY ON THE RUN:
WENN MAN GEFRAGT WIRD, WIE MAN HEISST "I WANT TO CHEAT" EINGEBEN, MIT ALLEN LEERZEICHEN.
DANACH WÄHLT MAN FREE-DOM-KIT. AUS DIESEM SORTIMENT BENÖTIGT MAN DIE NUMMER 2,4,12,13,14 UM DAS SPIEL ZU BEENDEN.
3D-STARSTIKE: DASSELBE WIE BEI MONTY ON THE RUN MACHEN, NUR "I WANNA CHEAT" EINGEBEN.

JACK THE NIPPER:
5 'Nipper zapper
10 MODE 1:MEMORY &9FFF
20 DATA AF,32,0A,20,3E,06,32,13,20,C3,01,10
30 FOR N=&BE00 TO &BEOB
40 READ A$:POKE N,VAL ("&"+A$)
50 NEXT N
60 LOAD"",&A00
70 POKE &058,0
80 POKE &A059,&BE
90 CALL &A000

SPINDIZZY:
IM TITELBILD DIE TASTEN F UND X DRÜCKEN

Kurzlisting für Moonbuggy, Schneider-Kassette:

```
10 MEMORY &3000
20 MODE 1:LOAD"PROG"
30 POKE &8771,0
40 CALL 30720
```

Poke's für den C-64

Action Biker	POKE 15489,48
Android 2	POKE 4283,234
Automania	POKE 17388,173
Baggitman	POKE 19013,189
Bomb Jack	POKE 6819,173
Cave Fighter	POKE 35276,255
China Miner	POKE 34623,234
	POKE 34562,10
	POKE 33457,255
Commando	POKE 2180,255
	POKE 2409,44
Dallas Star	POKE 3271,0
Dig Dug	POKE 10473,255
Fist	POKE 6901,255
Flak	POKE 4798,36
Galaxy	POKE 3378,230
Gyroscope	POKE 32246,173
Herby	POKE 7191,255
High Noon	POKE 18033,255
Jet Set Willy	POKE 11345,173
Ocean Decath.	POKE 9450,173
Protector II	POKE 6425,6
Revenge Cam.	POKE 39931,238
Survivor	POKE 9523,254
The Fall Guy	POKE 11190,50
Ugh	POKE 22178,255
Wizard's Lair	POKE 32818,165
Zaga	POKE 9551,9
Blagger	POKE 3574,44
Anihilator	POKE 6295,11
Axions	POKE 17388,173
Bandits	POKE 4971,177
Bruce Lee	POKE 5686,128
	POKE 5672,128
	POKE 5686,128
Crazy Caven.	POKE 3332,255
Crossfire	POKE 7625,173
Chrystal Cast.	POKE 5643,44
Cylu	POKE 39409,173
Defender	POKE 2814,255
Dragon Hawk	POKE 3477,255
Fist II	POKE 6701,255
Frogger	POKE 22347,173
Gorf	POKE 7240,234
Gyruss	POKE 9024,100
H.E.R.O.	POKE 14652,25
Hunter Patrol	POKE 7282,166
Jungle Hunt	POKE 2243,234
Omega Race	POKE 6300,230
Punch	POKE 15458,50
Ring of Power	POKE 43,207
Tom	POKE 39275,255
Up'n Down	POKE 39042,255
Wizard of War	POKE 10430,x
Zaga Mission	POKE 12155,169

Ich hoffe, daß es Euch wieder einmal gefallen hat ( ) und möchte mich noch bei folgenden Helfern bedanken: Michael Rensen, Martin Hofmann, Andreas Mack, Hint-Man, FCS (hmmmm), Jens Fangmeier, Tibor Mahl, Marc Schmitter, Ralf Hessenius (good), Novum 3001 und Renzy Disk.
Einen schönen Sommer wünscht Euch Euer
Stefan

Action und Adventure!

von Palace Software – den Machern von Hexenküche

STIFFLIP & Co.

Der widerwärtige GRAF CHAMELION, Meister der Verkleidung und erklärter Feind des Volkes, ist entschlossen, seine neueste und verheerendste Aktion erfolgreich zu beenden. Nach jahrelangen Experimenten in seinem Geheim-Labor, das Experten in einem Land mit niedrigen Steuersätzen vermuten, gelang es ihm, den RUBBERTRONIC-RAY zu entwickeln. Dieser lose Lümmel muß gestoppt werden!

In diesem ungewöhnlich schlitzohrigen Adventure schlüpfen Sie in die Rolle des exzentrischen Sebastian Stifflip sowie seiner Kumpanen, den Sie mittels Joystick- und Piktogramm-Steuerung zum Erfolg führen (oder auch nicht).

C64 VERSION

STIFFLIP & Co. erhältlich für C-64/128 und demnächst auch für Schneider CPC.

BARBARIAN

Der Mächtigste Krieger

GRATIS-POSTER INNEN

Der finistere Zauberer DRAX begehrt Prinzessin Mariana. Er hat den Bewohnern der Juwelen-Stadt mit einem unaussprechlichen Fluch gedroht, wenn ihm die Prinzessin nicht ausgeliefert werden sollte.

Drax hat sich jedoch bereit erklärt, Mariana die Freiheit zu schenken, wenn sich ein Kämpfer finden sollte, der die Wächter des Bösen schlägt. Doch: ein tapferer Ritter nach dem anderen unterliegt – alles scheint verloren.

Da kommt eines Tages, vom vergessen Ödland des Nordens her, ein unbekannter Barber, ein mächtiger Kämpfer, der sein Breitschwert mit tödlichem Geschick zu führen weiß.

Und der Barb r sind Sie! Erobern Sie die Frieheit der Prinzessin mit mächtigen Schwertstreichen.

Geschrieben hat dieses Programm Steve "Hexenküche" Brown – ein Garant für Spitzengrafiken, Animation und Sound.
BARBARIAN – DER MÄCHTIGSTE KRIEGER erhältlich für C-64/128 und Schneider CPC.

BARBARIAN

SCHNEIDER VERSION

PALACE SOFTWARE

Wer "Hexenküche" und "Antiriad" mag, für den sind "Stifflip & Co." sowie "Barbarian" sicherlich das neue Maß der Dinge.

Und beide Neuheiten enthalten große Farbposter!

Unverbindliche Preisempfehlung:
C-64 Cassette DM 29,95 Diskette DM 39,95
CPC Cassette DM 29,95 Diskette DM 39,95

Wer wissen will, was wir noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ ________ Ort ____________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten für Experten.

EDUCATION

London-Trip mit kleinen Fehlern!

Programm: English Holidays, **System:** MSX 2 (AtariST & MS DOS in Vorbereitung; selber Preis), **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Data Beutner KG, Kellinghusen, **Bezugsquelle:** siehe Hersteller!

ASM hatte schon viel Educational Software zugesandt bekommen, die sich mit dem Thema „Englisch" beschäftigte. Meistens handelte es sich um Vokabel-Trainer oder Software-Lexika, die oft nur von mittlerer bis schlechter Qualität waren. Nun endlich scheint der Knoten geplatzt zu sein, denn mit **ENGLISH HOLIDAYS** vom deutschen Hersteller **DATA BEUTNER** ist ein Lernprogramm erschienen, das bis auf einige kleinere Fehler den Englisch-Lernenden oder England-Interessierten ein kleines Bonbon beschert!
Es geht darum, spielerisch zu lernen, sich mit Menschen in den verschiedensten Situationen zu verständigen. Ferner werden berühmte Gebäude gezeigt, Persönlichkeiten vorgestellt und Infos über die Geschichte, Literatur oder Musik gegeben. Das Ganze ist in Form einer Pauschal-Reise verpackt worden, die Sie nach London und Mittel- bzw. West-England führt. Gesteuert wird das „Spiel" per Joystick oder über die Cursor-Tasten. Die Auswahlmöglichkeiten werden unter Zuhilfenahme von Icons getätigt; mit RETURN wird der jeweilige Befehl bestätigt. Darüberhinaus nutzt man die „F1-Taste", um das Spiel fortzuführen. „F2" gibt Ihnen eine Übersichtskarte, und „F3" schließlich eröffnet Ihnen die Chance, nach Hilfe zu rufen. Bereits hier entdeckt man den ersten Fehlerteufel: Hat man das Hilfsmenue angewählt, erscheint „Sorry, no help aviable" – hier müßte „available" (möglich, vorhanden, erhältlich) stehen. Doch nun in medias res:

Wer eine Reise plant, sollte natürlich auch über das nötige Kleingeld verfügen. „Zu diesem Zweck" bietet das Programm die Möglichkeit, sich beim Eingangs-Quiz einige Pfunde zu verdienen. Das Quiz ist in toto ein Multiple Choice Test. D.h., Sie bekommen eine Frage und mehrere Antwortmöglichkeiten gestellt. Die meist recht schwierigen Fragen (das ist gut so, denn man will ja schließlich was lernen!) werden dann mit den Kenn-Buchstaben der Vorgaben beantwortet. Bisweilen haben sich sowohl in den Fragen wie auch in den Antworten einige Fehler eingeschlichen: „Regenkleidung" wird als „raincloth" (richtig: rainclothes) bezeichnet; das „Pfund-Sterling-Zeichen" steht bisweilen hinter dem Geldbetrag; und des öfteren fehlt hinter „however" das Komma. Dies sind – zugegebenermaßen – nur Kleinigkeiten im Vergleich zu einigen wirklichen Kloppern: So kostet die Bus-Fahrt in London 3 Pfund (!), das Taxi „nur" 4 und die U-Bahn immerhin noch 2 Pfund! Neben den überhöhten Preisen verwundert mich die Tatsache, daß das Busfahren teurer ist als der Trip mit der „Tube"! Vielleicht sollte sich der Programmierer mal selbst eine Kurz-Reise nach London gönnen. Ich gehe deshalb so hart mit dem

Gangsterjagd amerikanisch

Programm: Where in the USA is Carmen Sandiego?, **System:** C-64, Apple, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Broderbund Software, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Shop, München.

Wieder einmal hat ein berühmter Software-Hersteller, nämlich **BRODERBUND** (wir erinnern an Hits wie *Karateka* oder *Loadrunner*), seinen Beitrag zum Spielemarkt gegeben. **WHERE IN THE USA IS CARMEN SANDIEGO?** ist der Titel. Hierbei handelt es sich, wie die Überschrift schon sagt, um eine Gangsterjagd quer durch die Vereinigten Staaten.
Zum Geschehen: Der Spieler muß sich in die Lage eines Detektivs versetzen. Dieser bekommt eines Tages Informationen von seinem Vorgesetzten (Chief) über ein Verbrechen, das irgendwo in den USA von einem männlichen oder weiblichen „Subjekt" verübt wurde. Nun muß der Spieler, in der Rolle des Detektivs, versuchen, in einem festgelegten Zeitraum den Täter aufzuspüren und zu verhaften. Die Verfolgung des Gangsters erstreckt sich über verschiedene Städte der USA. Dabei lernt der Spieler nebenbei die geographischen und geschichtlichen Strukturen der einzelnen Orte kennen.
Der Spieler kann mittels drei verschiedener Hilfen, die er frei auswählen kann, die Verfolgung durchführen. Das wäre erstens die Verfolgung mit dem Flugzeug (depart by plane). Die erste Hilfe ermöglicht dem Spieler, die Jagd über verschiedene Städte auszudehnen. In jedem Ausgangsort gibt es bis zu fünf verschiedene Zielrichtungen, die der Spieler auf Grund seiner bisherigen Informationen und der gegebenen Situation bestimmen kann. Als zweiter Anhaltspunkt dient dem Detektiv die Untersuchung der möglichen Aufenthaltsorte des Verdächtigen (Investigate).
Hier hat er die Möglichkeit, sich entsprechende Information von „redefreudigen" Personen zu beschaffen, die Kontakt mit dem/der Täter/in in öffentlichen Gebäuden und Einrichtungen hatten. Die dritte und damit letzte Hilfe ist der sogenannte CRIME COMPUTER, in den man die erhaltenen Informtionen einspeist. Dieser spuckt dann die Namen möglicher Verdächtiger aus.
Brauchbare Informationen sind z.B. die Haarfarbe des Täters, das Geschlecht, Hobbies und eventuelle Marotten des Verdächtigen. Verhaftet man nun einen möglichen Tatverdächtigen und es mangelt an Beweisen, so muß er wieder auf freien Fuß gesetzt werden, und das Spiel ist vorbei.
Ist man erfolgreich kann, man sich in der Highscoreliste verewigen und nochmal von vorne mit einem höheren Schwierigkeitsgrad anfangen.
Fazit: Das Spiel „Where in the USA is Carmen Sandiego?" ist alles in allem ein sehr gut gelungenes „Education-Grafik-Adventure", wobei man die Grafik als besonders bemerkenswert bezeichnen kann. Der Sinn des Spieles ist, im Gegensatz zu manchen anderen Adventures, leicht verständlich. Meiner Meinung nach hat BRODERBUND wieder mal ein hitverdächtiges Produkt entwickelt!

Joe

Grafik	9
Handhabung	9
Lerneffekt	7
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Boston Fri 7 A
Welcome to Massachusetts, the Bay State.
Boston, the capital of Massachusetts, played an important role in the Revolutionary War. It is known as the "Cradle of Liberty."
See Connections
Depart by Plane
Investigate
Crime Computer

c16chris

guten Mann ins Gericht, weil das exzellente Programm, das eine Menge an Spiel- und Lernspaß zu bieten hat, hier halt den interessierten Laien falsch informiert. Desweiteren sollten auch profunde Kenntnisse der Londoner/Englischen Geschichte mit ins Kalkül gezogen werden! U.a. heißt es: „Welcher britische Monarch hatte sechs Frauen?" Zur „Debatte" standen EDWARD VI und HENRY VIII. Im Programm wurden die beiden Kennziffern offensichtlich vertauscht, da der 16jährige Sohn des berühmt berüchtigten Heinrich als „richtige" Antwort akzeptiert wurde, richtig ist jedoch Henry der VIII.. Peinlich für den Spieler, der mit der tatsächlich richtigen Antwort 10 Pfund verdient hätte! Etwa genauso „umstritten" war die Frage, „was der Crystal Palace jetzt beheimate". Der „Kristallpalast" wurde anläßlich der Weltaustellung am 1. Mai 1851 im Hyde Park aufgestellt. Joseph Paxton hatte ihn erbaut; Prinzgemahl Albert hatte die Idee. Bis 1854 blieb der „Palast" auch dort; er wurde dann nach Sydenham verlegt. Um den Crystal Palace (übrigens jetzt auch Name eines Londoner Stadtteils) gruppieren sich ein öffentlicher Zoo, ein Kinderpark, der vor allem wegen seiner prähistorischen Figuren bekannt ist sowie eine Sport-Arena. Das Programm behauptet stattdessen, „der Palast werde als eine Art von Oper genutzt". Doch: Nun genug der Motzerei, denn das Programm ist im großen und ganzen ausgezeichnet. Vielleicht lassen wir an dieser Stelle **Martina** zu Wort kommen, die das Spiel auch gesehen hat! **M.K.**

Nun, nachdem man sich (hoffentlich) ein ausreichendes Geld-Polster verschafft hat (die öffentlichen Verkehrsmittel sind im Programm ja nicht gerade billig!), geht die Reise erst richtig los. Zunächst erscheint eine Menüleiste, aus der man „Planning" auswählen sollte. Eine Woche dauert die Reise, pro Tag kann man sich für eine „Aktivität" entscheiden, z.B. einkaufen oder den Besuch der Westminster Abbey usw. Da ich zunächst mal etwas Historie konsumieren wollte, entschied ich mich für Westminster Abbey. Es erscheint dann ein Menü, aus dem ich die Sachen auswähle, die ich mitnehmen möchte. Wichtig ist hier eigentlich immer Geld, das Wörterbuch, den Reiseführer und das Lunchpaket. Letzteres ist nicht nur für Knauserige zu empfehlen, da die kleine Mahlzeit, die man zu sich nehmen muß, immerhin zwei Pfund kostet.

Nachdem man die Gegenstände gewählt hat, die man mitnehmen möchte, geht's los. Eine Karte zeigt den derzeitigen Standort sowie die nummerierten Zielorte. Nun muß man ein (verfügbares) Verkehrsmittel wählen, wobei man damit jeweils nur von Station zu Station reisen kann. Es vergeht schon einige Zeit, bis man überhaupt am Zielpunkt angekommen ist. Es kann sein, daß man unterwegs in der U-Bahn ein Gespräch mitanhört, das in Pidgin-English geführt wird. Nun muß man versuchen (wieder Multiple Choice) die „Gesprächsfetzen" richtig zu deuten. Das ist gar nicht so einfach. Mit der Leertaste erhält man jeweils die nächste „Aufgabe". Ist man am Zielort angekommen, erscheint z.B. eine Grafik der Westminster Abbey und entsprechende Hintergrundinformationen werden gegeben. Dann macht man sich auf die Heimfahrt ins Hotel. Wenn man hier zuviel zu Fuß geht (um Geld zu sparen), kann es vorkommen, daß man nicht rechtzeitig nach Hause kommt (21.OO). Man wird dann um 23.OO Uhr aufgegriffen und als Tramp festgenommen. Diese Vorstellung dürfte wohl eher deutschen als englischen Charakter haben. Anschließend hat man für die „staatliche Unterbringung" 10 Pfund zu entrichten. Trotzdem befindet man sich beim Aufwachen wieder im Hotel, eine etwas seltsame Logik. Am nächsten Tag beschließe ich, einkaufen zu gehen. Sicherlich kennt jeder von Ihnen das Spiel „Welcher Begriff paßt hier nicht". Genau diese Aufgaben hat man nämlich beim Einkaufen zu erledigen. Heute komme ich pünktlich (und um einiges ärmer, wegen der hohen Transportkosten) im Hotel an und bekomme zur Belohnung vor dem Schlafengehen noch einige Witzchen serviert. Am dritten Tag steht mir der Sinn nach einem Job. Gottseidank ist auch einer für mich frei. Ich werde jedoch zunächst getestet, ob ich überhaupt mit dem Telefon umgehen kann. Da ich das gewohnt bin, fällt es mir nicht schwer, mir hier ein paar Pfund zu verdienen. Anders sieht das aus, als ich die richtigen Fragen für eine Autocheckliste zusammenstellen soll. Hier gerate ich trotz der Vokabelliste (unter „Help") ins Trudeln. Etwas besser geht's dann wieder bei einem Test der „Vergangenheitsform". Der Job, den ich kriegen soll, ist nämlich der eines Fremdenführers, und dazu muß ich z.B. sagen können „XXXXX **was build** in 1890". Vorgegeben wird hier das Verb „to build". Allerdings kann man hier nicht viel falsch machen, da es überhaupt nicht möglich ist „has been build" oder etwas derartig langes einzugeben. Zusammenfassend kann gesagt werden, daß dieses Programm wirklich zu den besseren Englisch-Programmen gehört. Vom Pädagogischen her kann man es als sehr gut gelungen bezeichnen. Weniger schön sind, neben den kleinen Fehlern, die langen „Reisezeiten", bis man endlich da ankommt, wo man hinwollte. Trotzdem ist das Programm zu empfehlen, auch für den schon fortgeschrittenen Englisch-Lernenden.

Martina Strack

Handhabung	**7**
Lernanreiz	**10**
Lerneffekt	**9**
Lehrmethodik	**10**
Preis/Leistung	**7**

Music - Box

Sounds aus dem Computer!

Im Rausch der Digitalität

Programm: ST Replay, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 250 DM, **Hersteller:** Microdeal, England.

Die Firma **MICRODEAL** scheint sich ja auf Sound-Software für den Atari ST „eingeschossen" zu haben, denn mit **ST REPLAY** werfen die Engländer schon wieder ein Sound-Programm auf den Markt. Für den stolzen Preis von ca. 250 DM erhält man allerdings auch ein umfangreiches Paket, bestehend aus einer Programmdiskette und dem Hardwaremodul „Replay". Dieses Modul wird einfach an den Userport des ST angeschlossen und besitzt einen Audio-Ein- und Ausgang. Mit Hilfe des Audio-Eingangs können nun beliebige Sounds oder Stimmen direkt von einem Kassettenrekorder in ST REPLAY eingeladen und digitalisiert werden (Super, nicht?). Das Programm arbeitet dabei mit einer Sample-Rate von wahlweise 5 bis 30 Khz, und damit lassen sich schon sehr gute Toneffekte digitalisieren. Zusätzlich kann man noch die Tonwellenform des jeweiligen Sounds analysieren und gegebenenfalls Knackgeräusche und ähnliche Störungen eliminieren. Auch das „Mergen" oder sogar Rückwärtsspielen von Toneffekten gehört zu den Standardoptionen von ST REPLAY. Natürlich lassen sich die Sounds auch abspeichern und können später in eigenen Programmen (und in dem MICRODEAI-Uttility DIGI DRUM!) verwendet werden. Was will man eigentlich mehr?

Zu erwähnen bleibt eigentlich nur noch, daß sich auf der Diskette noch das Programm **ECHO** befindet, mit dem man die digitalisierten Töne mit Halleffekten über den Audio-Ausgang abspielen kann. Der Fantasie des Benutzers sind also keine Grenzen gesetzt. Man sollte lediglich darauf achten, daß man an das Modul niemals eine Spannung anlegt, die größer ist als 5 Volt, denn sonst könnte sich die Floppy im wahrsten Sinne des Wortes zu einem diskettenfressenden Monster entwickeln, und das wäre wohl der Alptraum jedes Atari St-Users. Zudem hat der englische Hersteller viel Fantasie bei der Übersetzung des Handbuches bewiesen. Beim Lesen war mir zwar unklar, was die Sätze bedeuten sollten, aber Wortwendungen wie „katastrophisches elektrisches Versagen" und ähnliche grammatische Grausamkeiten riefen bei mir wahre Lachsalven hervor.

Wer die Funktionen dieses Programms aber auch trotz der deutschen Anleitung erst mal gerafft hat, wird den Computer so schnell nicht mehr ausschalten...

phillip

Soundausnutzung	**11**
Varabilität	**10**
Klangbild	**11**
Verwendung	**10**
Preis/Leistung	**9**

CONTACT-MARKT

TAUSCHE

For hot stuff write to TRC:
PCK A019470
6450 Hanau 1, West Germany

Hallo Schneider-Fans! Suche Tauschpartner im Raum Niederurnen (Schweiz). Meine Adresse:
Agazzi Michael, Altersheimstr. 25,
8867 Niederurnen, Tel. 058/213064

Suche C-64 Freunde zwecks Programmtausch. Games/Utilities/Anwender. Neustes vorhanden. Bitte keine Listen sondern gleich Disketten an: A. Plute, Postlagernd, 7963 Altshausen

Searching für Swappartners on Amiga and C-64. Brandnew, hot stuff. Send Lists and Disk to:
TFB, PLK 078087 A, 8700 Würzburg 11.

Hi Freaks! Wir suchen Tauschpartner für C-64 (Disk)! Wir haben Top games! Tel. 05365/1731 (Holger) oder 05365/1907 (Normen).
Hi to: Triad, HTL, TCT, Trianon and TLC

Halt! suche Tauschpartner für C-64 nur Disk. Verk. 15 Kassetten. Th. Brooks, 3108 Winsen/A., Bergstr. 15.
PS. EILT! Also los.

Tausche und verkaufe neueste Software für C-64 und Amiga. Write to: PLK Nr. 050085 C, 7500 Karlsruhe 1.

Suche Tauschpartner C-64 Disk. Habe Top games. Listen an Ronald Trupinovic,
7000 Stuttgart 40. Möglingerstr. 6.
Suche The PAWN, Bardstale I, II, Bornowed Time, The last Ninja.

*** * T A U * ***
A call austria A
* * newest software * *
- Alex . (C = 64)
Tel. (0043) 0662/847586

C-64 Besitzer aus der Schweiz sucht Software. Tausche Spiele. Habe z. B. (Dragons Lair 1 + 2, Arkanoid, u. v. m.). Listen an: Michael Steinlin, Guldenstr. 6, 8610 Uster (Schweiz).
Nur Disks!!!

Plus/4 User tauscht "Quiwi" + "The Magigans Curse" gegen gleichwertige Programme (64K). Suche deutsche Anleitung für "Mercenary".
Harvey Warrings, Weserstr. 73,
2940 Wilhelmshaven

Ich habe: Heman, Laider Exp., Sailbreak, Dandy usw. Tausche gegen andere z. B.: Enduro Racer u. a. Also geht schnell ans Telefon: 030/8243154. Tape oder Disk! Ruft nach Costas.

Suche Tauschpartner für C-64 im In- und Ausland! (nur Disk). Bitte Liste (wenn möglich) an:
PLK 054755 C, 8960 Kempten/Allgäu

XXXXX A M I G A XXXXX
Suche Tauschpartner. Habe immer aktuelle Software. Peter Hering, 5780 Bestwig 2, Oststr. 16, Tel. 02904/2847, ab 17 Uhr.

Nr. 185

Suche Tauschpartner von Boulder-Dash Games + CAVS vom Kit. Außerdem suche ich ein Dateiverwaltungsprogramm für Schallplatten. Bitte melden. Danke.
Tel. 02622/5680.

Suche zuverlässige Tauschpartner für Software C-64. Habe Krakout, Gaunlet, Ranarama und weitere Top-Games aus USA, GB!!! Liste an
Rene Vick, Fasanenstr. 16,
7730 VS-Villingen, Tel. 07721/7606

Halt! Suche Tauschpartner C-64/Disk. Suche auch "The Final Cartridge 2". Biete bis 60,- DM. Habe Topgames. Mit Liste an:
Martin Gerg, Birkenstr. 29,
8170 Bad Tölz.

Suche Tauschpartner! Schneider CPC! Disk + Tape!!! Habe die neuste Software *** Schickt Eure Listen an:
Guido Coco, Wuppertalstr. 55,
5608 Radevormwald! Antwort sofort!

Hei Freaks! Suche Tauschpartner für neue Soft C- 64 (only Disk).
Frank Schoppenhauer, Rheineck 12,
5417 Urbar.
Für Amiga 0261/61651 nach 18 Uhr.
xxxxxxxxxxxxGermanyxxxxxxxxxxxxx

Wir suchen Tauschpartner für C-64 Software, auch Anfänger, 100% Antwort! Listen oder Disks an:
SKYTRACK Postlagerkarte A033946,
4902 Bad Salzulfen 1 (schnell!)

The Works and the Trapster are searching for men contacts (only new stuff). Write to: PLK 055907 B, 4290 Bocholt (BRD). Yeti and Elektro why dont you anwers???

Suche Tauschpartner für den C-64! Habe immer neuste Software! Ruft an bei Patrick Schilling, Tel. 06183/3537

Suche Tauschpartner für C-64. Habe Spiele wie (Star Trek, Sailing, Trivial Pursuit, M. O. T. Universe). Schickt Eure Listen an
Thorsten Stubner, Hauptstr. 105,
Landau 14.

MCC sucht hot contacts zum Tausch von Software für den C-64, nur Disk. We have the newest games!!!
Send letter or disks to:
MCC, Postlagernd, 7321 Wangen

Suche zuverlässigen Tauschpartner (nur Tape). Tausche wie z. B. The Big Deal, It's a knockout. Antiriad. Listen an Marco Heim, Alter Hohlweg 3, 8603 Ebern

Willst Du 100,- DM gewinnen? Ja, dann schreibe an: Wettbewerb, PLK 06320,
5133 Gangelt. Wer die meisten Programme schickt bekommt 100,- DM!!!
Bitte ausreichend Rückporto!!!

Wir tauschen Spiele! Bitte schickt Eure Liste an:
Matthias Schindler, 6301 Pohlheim 2 oder wählt 06404/2745! Danke!!! (nur für den 64er und Disk). Habe Topgames!!!

CPC-Originalsoftware tauscht Thomas Naumann, Blücherstr. 13, 2300 Kiel 1. Habe z. B. Elite (Tape), Starglider/Disk u. v. m. Suche z. B. Gauntlet. Antworte auf jede Zuschrift.

An alle Schneider-CPC Besitzer! Suche Tauschpartner nur auf Tape. Antwort garantiert. Hannes Wiesflecker, Humboldstr. 16, 6060 Absam

Suche Millionen Tauschpartner!!! C-64! Schickt Eure neuste Stuff (!!!) her und Ihr bekommt noch Neuere!!!!!
PLK 123000 C TNGC, 2900 Oldenburg

Habe neuste Software,
4400 Münster,
PLK 030897 B

Tausche Top-Games auf C-64 Disk! Ich habe World Games, Street Surfer usw. Schickt mir Listen oder ruft mich an:
Seb. Saher, Ahornstr. 4, 2910 Ocholt, Telefon: 04409/724

FCW sucht Tauschpartner für AMIGA Software!
FCW, PLK 074789 C, 8670 Hof

Suche Tauschpartner für C-128/64. Habe Top-Games: Footb. o. t. year, Leviathan, Sh. Circuit, Krakout. Nur Disk. Tel. 089/7852598 (von 6-8 Uhr außer Donnerstag) Michael verlangen.

64 + AMIGA SWAP + SELL 64 + AMIGA
Every day, every week newest Stuff.
Call: 05425/6325 (Pierre)
Hallo: Reflex/TCB/OS/TRI/GSS/GCC/FL

Suche Tauschpartner f. C-64 (Disk). Habe z. B. Mutants, Super Cycle ...
Patrick Reschke, Robert-Koch-Str. 11,
7150 Backnang. Bitte mit Liste!
*** 100,5% Antwort ***

Tausch/Ankauf/Verkauf von
C-64 Spielen! Habe ca. 200 Spiele.
Liste etc. an
Robert Bauer, Arthur-Piechler-Str. 7d
8900 Augsburg
Nur C-64 Disk! Ruft doch an!
Tel. 0821/554122

** **Suche Tauschpartner** (nur Disk). Habe Top-Spiele! 100% Rückantwort. An:
FBI, PLK 032313B, 2300 Kiel 1.

Tausche Games für C-64 (Disk)
Habe immer neuste Games! z. B. Ikari Warriors. Suche Enduro Racer.
Tel. 06201/65520 (ab 16 Uhr).

XXX A M I G A XXX
Suche Tauschpartner für AMIGA Software. Habe immer neue und aktuelle Software. Ruft an und fragt nach Peter.
Tel. 02904/2847 ab 17 Uhr.

C-64 x C-64 x C-64 x C-64 x C-64
Habe neuste Topsoft. Contact me - only Disk - under PLK 030898, 4400 Münster.

C-64 TNW sucht Tauschpartner. AMIGA always the newest stuff on Disk!! Send no List send Disk to:
T. N. W., PLK. 032343 B, 2300 Kiel 1, FRG! Hi to: Dr. Mabuse, ACS, TUT, FBI, TST ...! Mabuse hi's to: TLC, RWE, Popeye, TIF, TST, TSK, HTL, UCF, WCC...!!!

AMIGA Software und Anleitungen!
Postlagerkarte 032328 B,
2300 Kiel 1

Tape! Commodore 64 Tape!
Suche Tauschpartner! Listen an:
Klaus Berger, Marler Str. 173,
4650 Gelsenkirchen
Antworte garantiert!!!

ITT Soft Bochum sucht neue Tauschpartner! Neuste Soft aus Amerika und GB! Write to: ITT Soft,
PLK 080088 C, 4630 Bochum 1!
Bye!

*** Hi Spiele Freaks! ***
Verkaufe oder tausche brandneue Games! z. B. Nemesis, Krackout ...
Write now to: Shadowsoft,
2392 Glücksburg; P. O. 84
Gretings to UCS; G'SCS; LEE; TRIAD; MASTERKINGS; TMC

TBB sucht Tauschpartner! Keine Anf.! Habe neueste Sachen! Write to: TBB, PLK 013479A, 2000 Hamburg! Greetings to: TLC, D-D, TRIAD, MAD 1812, TRIANON, NBD, DAC, DRK, BOB and ROB!!!

Tausche und verkaufe neuste Games:
PLK A 014470, 6450 Hanau 1, BRD

Suche zuverlässigen Tauschpartner der immer Zeit hat, um neuste Games zu schicken. Call: 0711/3454681 (nach Volker fragen) C-64, bis dann!

Tausche gute Spiele für Atari 800 XL nur auf Disk. Antwort 100%.
Thomas Vilsmaier, Fichtenstr. 16,
8311 Marklkofen, Tel. 08732/1885

Hello! I'm swapping newest stuff. I have all news from GB and USA. Disks to: Stefan Magel, Postlagernd bei Postamt 2 (Oberh.), 6242 Kronberg 2, C-64, Answer 100%.

Contact the TNG-CREW for the latest stuff on C-64! Write PLK 123000C, 2900 Oldenburg
Hi to: ARKANA ROSE, TFC, DAN DARE!!!!
Big Anti-Greeting to: Kuhn + Bleckwehl

Suche Tauschpartner C-64!!!
We swap with everybody - 100% Antwort!!! List or Disk to: LOVE, PLK: 044249 C, 8200 Rosenheim 2, Hi, TGG, HTL, CASH!

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk)!
Habe neueste Games aus GB und USA! Bei Rückporto 100% Antwort! Listen an: Postlagerkarte 125257 C, 2900 Oldenburg

Do you want to swap with me?
I have Top-Games! Write to: Dr. S., PLK: A 034409, 4432 Gronau!!! Only Disk! (C-64)! Dr. Snaggle is it!!!

Suche Tauschpartner für den C-64 (Tape). Schickt Eure Liste oder Kassette an Guido Jenderny, Heckenweg 1,
4934 Horn-Bad Meinberg 1.

Suche Tauschpartner für C-64.
Disk only. 100% Antwort. Habe viel Neues. Uli Bethke, Tiefenbachstr. 5, 7071 Heuchlingen. Tel. 07174/5373.
Up the irons.

We are searching for the hottest C-64 stuff!!! If you want to swap with us, just wirte to: PLK 032753 C,
6056 Heusenstamm.
But we only swap the newest soft!

Suche Tauschpartner/Hot Stuff
Write to: Andreas Schuth, Schimmelweg 2,
7730 VS-Villingen, or call 07721/71336.
Hi: BTM, SWS, TCP, ISE, TCP, HLV 4.

PSSS! Hey you, are you interrested in swapping good and latest 64'er stuff? If you do, then contact the
CIA of the new season crew,
PLK 113809 C, 4790 Paderborn.

Suche Tauschpartner für C-64 Disk. Wer nicht kleinlich im Tauschen mit Software ist, schreibt mit Liste an:
Kaydul Tolga, Königsfelder Str. 43,
7232 Hardt, Tel. 07422/4195

Newest Software!
We are searching for swapcontacts. Only the newest stuff!!! Please contact us quickly!!! PLK A 053131, 7180 Crailsheim

Suche Tauschpartner für C-64 Disk. Habe Top-Games, Startreck, Beach Head I, Arkanoid. Schick Deine Liste an: Ludwig Biechele, Postfach 14 52,
6200 Wiesbaden. TEL: 06121/609535

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C-64. Habe z.B. Enduro-Racer, Die Urkunde. Listen an: Martin Jeske, Bahnhofstr. 96,
2727 Lauenbrück. Nur Disk. 100% Antwort also Leute, let's go!!!

Tausche Spiele für C-64 auf Disk/Tape. Listen bitte an: Andreas Bittner,
Am Hang 1, 8311 Mark/Kofen

Gambler C.S. (GCS) is looking for someon to swap. Contact GCS:
Gambler C.S., PLK A024041, 5440 Mayen 1

******* HALLO FRRAKS *******
Suche zuverlässigen Tauschpartner Disk. Meldet Euch bei: Philipp Keller, Neue Str. 11, 5580 Traben-Trabach

Zu verschenken gibt es bei uns nichts, aber Ihr könnt ja mit uns tauschen oder bei uns Software kaufen! **Also** Listen an:
Mad Cracking LTD., PLK 064076,
2390 Flensburg
Greetings to all our contacts! Bye, bye from Mad Cracking LTD!

Suche Tauschpartner! C-64 Disk, habe Top-Games (Express Raider, Arkanoid), zu erreichen Di-Fr von 15-17 Uhr
Tel.: 09921/3670 (auch ältere SOFT)

Suche Tauschpartner für C-64 nur neueste Software, schnell und zuverlässig bei: Dino Ritter, Roman-Friesingerstr. 1,
8222 Ruhpolding, Tel.: 08663/1396
Tausche oder verkaufe auch Hardware!

*****AMIGA***AMIGA***AMIGA***AMIGA*****
Suche Tauschpartner für Software. Habe immer aktuelle Sachen. Ruft an:
Tel.: 02904/2847 ab 17.00 Uhr
*****AMIGA***AMIGA***AMIGA***AMIGA*****

You searching hot stuff???
We have all new stuff!!! Also I think that you know us. We are TCG, PLK 057262, 4708 Kamen, W-Germany
Hi to ICG, DD, Triad, Cobra, TLC...

******* A T A R I S T *******
Verkaufe/tausche Atari-ST - Soft!
Liste mit neuester Software an/von:
PLK A 033461, 4530 Ibbenbüren
*****HI: ASF, DON, SWS *****

*********Hey C-64 User! *********
Contact me for swapping new stuff!
S.O.C.A., PLK 033037 C
8440 Straubing

*****Tausche/Verkaufe/Kaufe*****
Only new stuff on C-64 Disk
Call 06663/6360
Verkaufe: Sportmanager C-64
Kniffel C-64 (1 Disk) 10 DM!

Suche Tauschpartner! C-64 nur Disk. Schickt Liste oder Disk an: Stefan Bock, Mühlental 33, 5400 Koblenz

Hey Freaks! Here is TAF - The Austrian Fox - Contact me if you need newest stuff. Write to: TAF, Postlagernd, A-4300 St. Valentin, Tel.: 07435/4250
We have all software on C-64/Disk!

BIETE HARDWARE

Verkaufe C-16 + Datasette + 2 Joysticks + ver. Spiele (Winterolympiade etc.) Preis 150 Fr. Schreibt an:
Andre Leutwyler, Austraße 21,
3612 Steffisburg (Schweiz)

Verkaufe C-64 + 1541 + Datasette + 20 Games!!! Interessiert? Dann schreib mir:
Alexander Wenning, Schleifweg 1,
8501 Großhabersdorf!!! Preis ist vereinbar! Nicht unter 700,- DM!

CPC 6128 + 35 Spiele und 7 Schneidermagazine + 1 Buch. Preis: VB Tel. 07307/31110. Andreas Tress,
7913 Senden/Ay, Ulmer Str. 9

Verkaufe C-128 mit Floppy 1571 und 1 Joy + Spiele wie World Games, Hit Pack und andere für 1400,- DM. Noch mit Garantie erst 3 Monate alt. Ingo von Hacht, Georgiistr. 9, 7260 Calw-Heumaden

Verkaufe Commodore Plus/4 mit Floppy, Datasette u. 54 Spiele, 6 Monate alt. Unbenutzt! Tel. 0911/288922

Verkaufe C-64 + 1541 + 1531 + Speeddos + 4fach Umschaltplatine + 10 Originale + Bücher und Hefte + 3 Joysticks und und und!!! Preis: VHS. Phone: 07272/6055, and ask for Thomas.

Austria C-64, Floppy 1541, Datasette, 2 Joysticks, 80 Disks, Diskettenbox und 7 Originalspielkassetten um S 7500,-.
Tel. 0732/3923454

C-64 - II + 1530 + Quicks. I, II (alles nur 3 Monate alt) + neuen Comp. Protransp. + Happyhefte (Spielesonderhefte 2, 3) + 64er usw.;
VB 450,- DM
Andreas Windgassen, Tel. 08166/7723

Schweiz*Verkaufe***Schweiz**
C-64 + 1541 + Formel 64 + Monitor 1702 + Datasette + Dataphon S21d + 5 Bücher + 50 Disks + orig. Elite + Diskettenbox + 3 alte Joys alles zusammen: SFR. 1400,-. Melden bei: Christoph Marti, Tel. 032/844097

Verkaufe! C-64 mit eingebautem Reset-Taster, Floppy 1541, Steckmodul mit 2 Eproms, Diskettenbox mit 90 Disks und 2 Joysticks. Preis VB 850,- DM.
——Tel. 02153/7863——

Verkaufe C-64 + Floppy + Datasette + 8 Bücher + Joystick + Farbmonitor CCM - 1280 + Magic-Formel + über 20 Originalsp. (World-Games ...) + 120 Disketten + 20 Cass. für ca. 3000,- DM. Tel. 09521/3789.

Verkaufe C-64 mit Floppy 1541 + Datasette + Joystick + Joyball + 65 Disketten mit ca. 600 Prg. + 1 Reinigungsdisk + Diskettenbox und Floppy-Abdeckungshülle für nur SFR. 1000,- bei
Charly Graf, Anruf genügt! 032/516088 (Schweiz)

Verkaufe ATARI 130 XE mit Joystick, Datasette, Diskette, Spielen und Zubehör. NEUWERTIG! Preis: 1000,- DM. Anrufen bei: Marcus Liebich, ab 15 Uhr, Tel. 07221/25480

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 + 55 Disks für 200 DM (alles 1 Jahr alt und voll funktionsfähig)
Dirk Frevert, Postl., 4930 Detmold, 130 PF Rückporto beilegen!

Verkaufe günstig C-64 10 Monate alt in gutem Zustand. Preis VB. Ebenso einen Sinclair ZX Spectrum.
Tel. 07544/2774. Bis bald!

Verkaufe komplett Comm. 64 + Reset + 1541 + 1531 + Drucker MPS-801 + Grünmonitor + Rambo (Original) + 5 Data-Becker-B. + Disklocher + 2 Diskboxen (100) + Endlos-Papier für 1600,- DM. TEL: 07144/29867.

ATARI 600 XL, 2 Joysticks, 2 Bücher, Datasette, 7 Spiele nur 250,- DM zu verkaufen. Suche Modul z. Ausdrucken v. Titelbildern. Biete Originale T. P. (Genus) o. Antiriad o. Barzahlung VB. Tel. 06182/68061 (Magic-Formel)

Verkaufe: C-64 + 1541 + 1801, Farbmonitor + Speeddos + Module + Joystick + 100 Disks + 2 Boxen + Geos + Gunship + Cholo + Gamemaker (alles 1a Zustand). Preis 1600,- DM.
Tel. 0571/45059 (nach 17 Uhr).

Verkaufe * Schneider *** Verkaufe**
Verkaufe CPC-464 + Grünmonitor, 3 Zoll-Disc, Modulator - MP1, 1000 Games-Spielesammlung! 1 1/2 Jahre alt! Auch Bücher dabei! Adresse: Rolf Eppinger Junior, Fraunhoferweg 4, 7440 Würtingen, Tel. 0722/8763

SUCHE HARDWARE

Suche Computerschrot: C-64, MSX, ZX, (IBM), Floppy, Drucker, Schaltpläne, Hardware und (Radio) Elektronicteile aller Art.
Milan Vybostok, Buchentalstr. 5,
CH-9000 St. Gallen.

!!! S U C H E !!!
Magic Formel (100,- DM) Deutschanleitung für Kampfgruppe und Deutschanleitung für Super Huey II und Diskettenbox. Tel. 09194/8446.

Armer Schüler sucht Computer-Schrott
(nur Amiga)! Zahle Höchstpreise dafür. Call 07735/3551 ab 18.00 Uhr oder schreibt an:
Martin Sickel, Oberdorfstr. 28,
7763 Öhningen

******* DRINGEND *******
Suche Atari 130 XE. Aussehen egal. Biete bis 150 DM m.U. auch mehr. Angebote an:
T.C alias Bories, Tel.: 06132/59744
Ich Warte!!!

VERSCHIEDENES

Videoplakate billig zu verk. Z. B. Quaterm. II 4,- DM. Liste anfordern bei J. Oesterle, Kastellstr. 20, 7063 Welzheim.

Suche dringend ASM 4, 6, 7 , 8/86.
Außerdem suche ich Spielanleitungen und Spiele.
Konstantin Vana, Hensenstr. 185,
4400 Münster, Tel. 0251/862373 abends

C-64/128 + Drucker vorhanden? Dann solltest Du **DRAG ON** kennenlernen: Graphik - Bibliothek, Erfahrung, Tests usw. Probeexemplar 4,- DM.
Thorsten Korsch, Esmarchstr. 120,
2000 Hamburg 50.

Wer kann mir die deutsche Anleitung für Tomahawk und Super Huey II schicken?
Joachim Littig, Hechingerstr. 146,
7470 Albstadt 2.

c16chris

Pläne, Tips, Beschreibungen zu vielen Computergames wie Cauldronz, Airline Labyrinth u. v. a. * billig * auch Pokes. Liste (Rückporto) anfordern bei: Marko Hennhöfer, Albtalstr. 2, 7502 Malsch 3

Suche dringend ASM-Hefte von 1986. Angebote bitte unter 0441/507773 ab 18 Uhr.

Disketten m. Gar.
- 5 1/4", 48 tpi, DM 0.81 2D
- 3 1/2", 135 tpi, DM 2.60 1DD
- 3 1/2", 135 tpi, DM 2.75 2DD
- 3 " Markendisk. DM 6.80 2CF
- Allgemeine Austro-Agentur
- Ringstr. 10
- D-8057 Eching, Tel.: 08133/6116

- **AMIGA** - Biete an - CBM64 - Newest Top Soft on AMIGA and 64. Hotline: 02552/62108 (Markus)

Suche C-64 Tauschpartner!!! Habe immer neue Software. Schickt Eure Disks zu PLK. 054874 C, 4150 Krefeld 1 und schreibt die Telefonnummer dazu. The Dread!!!

Suche defektes oder funktionsfähiges Multiface 1 und einen Software Tauschpartner. Angebote an: Marc Sulger, Zur Friedrichshöhe 2, 7750 Konstanz, Antwort 101 %, schreibt.

Suche Tauschpartner (C-64, nur Disk). Habe World Games, Krakout, usw. Listen an: S. Schewe, Hüttenplatz 21, 5800 Hagen. Suche auch Spielanleitungen (Deutsch). 100 % Antwort. Bitte keine Anrufe!

BRAND-NEW STUFF - HOT CONTACTS! Get out your and write to PLK 055901-B/ D-4290 Bocholt! Foreigners welcome! Hi, MMX, BCS, ACE, L. W., No. 5, Tei, OS

KONTAKTE

**** C-64/Disk **** **News Electronics**
Always the first .. **PO. Box 524**
Always the news ... **4501 Solothurn**
Always the best ... **Switzerland**
.. and always the hottest!
Fucking Cobra in Basel
Software for you!!!

Bist Du Besitzer eines 128 - C-64? Wenn ja, so werde Mitglied im User Club Drolshagen (Basickurs, Software, Tausch & Kauf etc.) Write to: User Club, PLK 06320, 5133 Gangelt (+ Rückporto)

C-16/116/Plus/4-Club Remscheid wir suchen noch Mitglieder. C-16/116/Plus/4-Club Remscheid Wilhelm-Schuystr. 3, 5630 Remscheid 1.

Z-X-User-Club-Konstanz 48/128K: .... ZXUCK: Monatl. Kassettenzeitschrift, Tips, Public Domain Zusammenstellung, usw. 4,50 DM monatlich, Infos kommen **kostenlos:**
Jan Mittelstaedt, Hörblick 10, 7750 Konstanz

The PRICK BITERS-TPB
- New stuff & excellent programming - If you want to get in touch with us then send your News to PLK 041178 B or call 07022/45010 (ask for Marc). News on C-64 & Amiga Available!!! 7440 Nürthingen!

Level 99 are searching contacts!!!
Write to: Andromeda
Postlagernd, 8729 Zeil
Greetings: TEB, TLK, FRJ, MRC, NCC,..

Spectrum User Club Wuppertal nimmt noch Mitglieder auf! Info gegen Rückporto von
Rolf Knorre,
Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2

Do you know the Vampires? No ??? Then contact us! The Vampires PLK: 057465 C, 6600 Saarbrücken 3. We have always the newest stuff!!! Hi to Jaf, Gandy, Power-DUO!!! C-64

... Suche Mitglieder ...
für Computerclub - alle Systeme -. Antworten an: Kai-Uwe Hellmann, Köhlerwaldstr. 6, 5802 Wetter/Ruhr 2

Jährlich 6 Clubmagazine, 4 Clubdisketten, Software- und Literaturbibliothek, billiger Einkauf, Hotline-Telefon u.a. bietet:
Computerclub Namenlos,
Postfach 12 74, 4690 Herne,
Tel.: 02323/82421

Computerclub Stadt Allendorf (C-64) Clubzeitschrift, Softwarebibliothek vorhanden. Kein Beitrag. Schreibt an: Thorsten Pontow, Ziegelweg 13, 3570 Stadt Allendorf
(Suche Enduro Racer)

Der Spectrum-User-Club 48K aus Neuss schlägt zu. Viele Infos und 1 Heft gibt es gegen DM 2,– in Briefmarken bei:
Jörg Helpenstein, Postfach 10 06 10, 4040 Neuss 1 (lohnt sich bestimmt)

Der UCD, User Club Drolshagen, sucht noch aktive Mitglieder(innen). Bei uns gibt es: Software; Tausch; Hilfe; Tips; eigene Zeitung auf Tape/Disk... write to: User Club Drolshagen, PLK 06320 C, 5133 Gangelt

- A C H T U N G -
* Sucht oder habt Ihr neue Software? *
Klaus Miess, Stettiner Str. 29,
7406 Moessingen 3

SPECTRUM 48K + MIDI: Habe Software + suche Software und Kontakte. Listen, Anfragen usw. an:
Holger Marzen, Hauptstr. 85,
6696 Nonnweiler

DRAG ON = Die Printfox-Zeitung Graphiken, Zeichensätze, Tips, Tricks, Tests, News u. v. a. m. Probeexemplar 4,- DM bei T. Korsch, Esmarchstr. 120, 2000 Hamburg 50, Ausgabe 2 soeben erschienen.

*** Super Kontakt auf dem C-64 ***
Wir tauschen mit jedem Anfänger, auch !!! - List or Disc to:
Love, PLK: 044249 C, 8200 Rosenheim 2,
Hi, FCS, USA, MMX!

Suche Tauschpartner für ATARI ST und AMIGA. Verkaufe außerdem 3.5 Zoll Disketten für 2,90 DM. Schreibt also an: Achim Müller, Lindensteige 4, 7087 Essingen, Tel. 07365/5435. Bitte nicht vor 18.00 Uhr anrufen!

C-16, Plus/4-Club sucht Mitglieder. Bieten gegen Clubbeitrag, 15 Progr/Monat, Anzeige in Clubzeitung uvm. Alles kostenlos. Info gegen 80 Pf. bei H. Pliet, Erikastr. 2, 4534 Recke

Neu: mit Laden | **GAMESOFT (Inh. Karl-Heinz Mund)** | **Neu: mit Laden**

Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel. 06181/252381
HOTLINE tägl. von 10-18 Uhr, Samstag 10-13 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64 lieferbar	Disk	U.S.A.A.F.	109,–
The Art Studio	59,–	**Freeze Frame MKIII**	**137,–**
Kampfgruppe	89,–	**Atari XL**	Disk
Rings of Zilsin	109,–	Kampfgruppe	109,–
Shard of Spring	109,–	Wizzard Crown	109,–
Imperium Galacticum	109,–	Imperium Galacticum	109,–
Wizzard Crown	109,–	Fantasie I	109,–
Bard's Tale II	109,–	Battle of Antinam	109,–
Autoduell	119,–		
Startrek (Adv.) I u. II	89,–	**Schneider**	
Möbius	119,–	Silent Service	44,–/59,–
Fantasie III (neu)	119,–	The Art Studio	69,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1,50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

BIETE SOFTWARE

**** C-64/Disk ** News Electronics**
Always the first ... **PO. Box 524**
Always the newst ... **4501 Solothurn**
Always the best ... **Switzerland**
.. and always the hottest!
Fucking Cobra in Basel
Software for you!!!

Public Domain Software für Joyce & CPC. Katalogdiskette DM 12,-. Info gegen DM 2,- Rückporto von:
PDVG, Postfach 11 18, 6464 Altenhaßlau

WAHNSINN!!!
Topsoftware - Toppreise C-64 - Disk. Liste + Info für 0,50 DM Porto jetzt anfordern. PLK 32926000,
4444 Bad Bentheim, West-Germany

Österreich: ATARI 800XL, 520ST Software: Meldet Euch bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien oder telefonisch: (0043)-(0222)-84-64-084.

C-16/Plus/4: 350 Prg. nur Top-Ware! Originale 5,- DM, Anwender, Spiele, Sound, Graphic. Liste auf Cass. gegen 2,- DM in Marken (nur Tape!).
Wolfgang Oschinger, Postfach 5 61, 2190 Cuxhaven

Verkaufe diverse Software
Write to:
PLK A 027142, 5190 Stolberg

Für Atari 8-Bit und Atari 1029 oder Seik. 500 AT: Cassette-Cover-Creator - eigene Cassettencovers erstellen: Auf Disk gegen 10,- DM (Schein) Ukb. bei
H. Wüst, Gaisgasse 34, 7073 Lorch 1 !!!

Suchst Du neue Top-Soft für C-64? Wir haben sie! Anfragen an: PLK A 027147, 5190 Stolberg

Wir geben Software gegen geringen Unkostenbeitrag für C-64 und Amiga ab. Schreibt einfach an:
PLK 114141C, 8700 Würzburg 1

The new Software-Generation has started!!! I hope you know us,
we are
BFBS. Post Box 1102,
4807 Borgholzhausen/West-Germany.
We have all the new stuff Amiga + C-64.

30 Spiele nach Wunsch (nur Disk) = 10,- DM in bar o. Briefmarken an: Dirk Frevert, Postl., 4930 DT, wenn erwünscht auch Liste gegen 80 PF Rückporto. Bis bald!!!

Neuste Software aus der ganzen Welt zu Superpreisen gegen DM 2,-. Info Disk anfordern. AMIGA u. C-64 schreibt an: B + F, 5000 Köln 41, PLK 041951 C.

Französisch Grammatisator; Bildet jede französische Verbform; Topzuverlässig; gegen Einsendung von 10,- DM an: Rainer Farwick, Rosenweg 5, 4292 Rhede (nur C-64, nur Disk).

Achtung: Superangebot: Verkaufe nur Original-Software auf Tape für den C-64. Z. B. Knight Games; Adrian Mole; Deactivators ... Liste gegen 80 PF bei
M. Schmitter, Olgastr. 30,
7300 Esslingen.

Computertechnik

Na wo denn sonst??
gibts Hardware zu solchen Preisen:

VC 64 neu mit Geos	399,–
VC 128 D komplett	999,–
Thomson Farbmonitor CM 36632 VPR	399,–
Schneider PC 1512 mit 1.Disk s/w	1466,–

umgehend Preisliste anfordern, bitte legt 1,60 Porto bei.
Max-Egon-Straße 4 · 7710 Donaueschingen
Telefon (0771) 7134 · Mailbox 0771/7043
Spörrle

Verkaufe Spiele C-64 pro zweiseitige Disk 30,- DM! Tausch nicht möglich, hab' nämlich alles. Pro Kass. 50,- DM. Ca. 80 Games Disks, Kass. mit Geld an: TSC 15, Postlagernd, 6360 Friedberg! Hey to UTX!

Public Domain Software für CPC & Joyce. Katalogdiskette DM 12,-. Info gegen DM 2,- Rückporto von:
PDUG, Postfach 11 18, 6464 Altenhaßlau.

Suchst Du immer das Neuste für den Amiga? Supersoftware!!! Contact: PLK 030894 B, 4400 Münster.
AMIGA *** AMIGA *** AMIGA *** AMIGA ***

Topgames C-64! Nemesis (D) 20,- DM. They Stole a M. (D) 20,- DM. Vietnam (T) 20,- DM, Uridium /Paradr. (T) 15,- DM, Tomahawk (T) 20,- DM, Feud (T) 5,- DM. Spellbd. (T) 7,- DM. Diskmonitor (D) 5,- DM. Tel. 06228-8356 nach 20 Uhr.

C-64 Software, wegen Systemwechsel verk. Originale (Tape): Flight Simulator II auf Cass.! 85,- DM/Mission Elev. 15,-/Ranarama 16,- DM u. v. a.
Manuel Stemmer, Tel. 0561/528297.

***** Neu ** E. P. Versand ** Neu ******
*** Tophits zu Superpreisen ****
*** Starglider 40,95/49,95 ****
*** Bomb Jack 2 29,95/44,95 ****
*** Liste gegen DM 2,- Porto ****
E. P. Versand am Freising 15,
8311 Weng - Computer-Typ angeben!

S I G M A, ein neues Strategiespiel auf dem ATARI ST mit Colormonitor, für 2 Personen. Kein Ballerspiel, sondern ein Denkspiel für Taktiker und Strategen. Brettspielsimulation mit Mausbedienung. Geschrieben von Peter Michaeli, Musik von J. S. Bach. Das richtige für alle diejenigen, die von den ewigen Ballerspielen die Nase voll haben!
DM 29,- bei Vorkasse, bei Nachnahme + 4,-DM
byteSTore
E. Behrendt, Kudowastr. 23a,
1000 Berlin 33, Tel. 030-825 41 63.

Tell you, here is the only one for the Best Software in Germany C-64/Disk, Arkanoid Trainer Corp. The v. Best for low Prices in Colonge 100 %.
AN B + F, PLK 097890 C, 5000 Köln 1

Verkaufe meine Originalprogramme für C-64, Atari ST, XL, XE, Amiga, Schneider, Dragon, Spectrum. Z.B. Tarzan für nur 8,-- DM. Liste anfordern bei:
Harald Fahl,
Ihringshäuser Str. 68,
3500 Kassel.
LISTE KOMMT GRATIS!!!

Freesoft für Commodore !!!
Liste gegen 80Pf. Computerclub Ruhrgebiet, 40 Awo Judendwerk, Pferdemarkt 7, 4300 Essen 1
C-16/VC-20/C-64/C-128

Software für Atari 800 XL billig!
Keine Raubkopien Cass. oder Disk. Schnelle Lieferung. Liste gegen 1 DM in Briefmarken bei: Michael Wagner, Hubertusstr. 27, 4970 Bad Oeynhausen

AMIGA*AMIGA*AMIGA*AMIGA*AMIGA*AMIGA
Suchst Du neue Supersoft für Amiga???
Contact: PLK 030860 B,
4400 Münster
AMIGA*AMIGA*AMIGA*AMIGA*AMIGA*AMIGA

Verkaufe jede Menge Originale (natürlich mit Anleitung) für diverse Rechner zu Schleuderpreisen. Alles hochwertige, zum Teil nagelneue Software. Liste anfordern bei: Harald Fahl, Ihringshäuser Str. 68,
3500 Kassel

Neueste Spiele für C-64 auf Disk wegen Systemwechsel superbillig. Z.B. Tasstimes und The big deal je 25,-- DM, und noch einige mehr, nur Originale! Spitze was? Tel.: 06158/2253

TOP-GAMES, TOP-PREISE!
Disk: Ranarama 22 DM, Silent Service 25 DM, They stole a Mill. 19 DM, Tomahawk 17 DM, Vietnam 22 DM, Uridium/Par. 19 DM, Data-Becker-Bücher usw.
Tel.: 06228/8356 nach 20.00 Uhr!

C-16 Kopierprogramm Tape to Disk 20 DM, Originalsoftware auf Kassette zwischen
5 - 15 DM. Tel.: 02271/64325

C-64 Weltraumadventure
ADVENIA: Disk 10 DM, Kassette 12 DM!
VC-20 Adventures und Spiele bis 16k! Infos für 50-PF. Briefmarke!
Michael Platt, Carl-Orff-Str. 4,
8721 Hambach

***** **C16/+4 Superprogramme** *****
Kopierprogramm (Tape to Disk), Superstrip, auch Originalsoftware. Gratis Info anfordern bei:
Thomas Görtz, Postfach 11 05 18,
6100 Darmstadt

DIGI HIRES SHOW nur für Erwachsene!
Folge 1 + 2 = 10 DM; Folge 1-6 = fast 100 Teilw. farbige Pics = 20 DM. Bei NN + 5DM. Aphrosoft; Westring 27, 4060 Viersen 12 + + + C-64/Disk + + +

EROTIKA - außergewöhnliche Adventure, aufregende Bilder, deutsch, 3 Disks, C-64, 29,95 DM + NN. Erotika II - 19,95 DM zusammen 39,95 DM. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61.

Mache für Sie Digitalisierte (Sound-Music). Efekte aller Art. Datenträger mitschicken und Musikstück angeben. Nur für C-64 und 128er Greetings to Muf and Ucla Soft Coo. 02271/51575.

Wer mich nicht kennt hat echt verpennt. Tausche C-64 Soft z. B. Flight Simulator 2, Sky Runner, They Stole a Million, Schreibt an Markus Beau, Seegefelder Str. 62a, 1000 Berlin 20.

Verkaufe meine Softwaresammlung für 6,- DM/Disk 64er (beidseitig) an: Ditmar Freitag, Lärchenweg 20, 7820 Titisee-Neustadt. Es lohnt sich! Nur Software für den C-64 **********

Verkaufe neuwertige Top Games z. Teil Anleitung oder Poke's. Habe z. B. Gunship, Pegasus usw. Schreibt an: Michael Meilinger, Mürwirkerstr. 132, 2390 Flensburg

Spitzen-Software am laufenden Band

Genesis-Super-Assembler
für C-16/116/Plus4

Der zur Zeit leistungsstärkste Assembler!
Komplett mit Anleitung und Demo-Programm.

Bestell-Nr.: SP-O-K 2 (Kassette) 15,– DM
Bestell-Nr.: SP-O-D 2 (Diskette) 15,– DM

THE GAMES - Software
Postfach · Am Stad 35 · 3440 Eschwege · Tel. 05651/30011

Tell you, here is the only one for the best Software in Germany C-64, Disk Arkanoid Trainer Corp. The v. best for low Prices in Colonge 100% an
B + F, PLK 097890 C, 5000 Köln 1.

Hallo C-64 User!
Verkaufe Spiele: Krakout, Arkanoid, Nr. 5 lebt, The big deal, Leviathan, auf Disk Stck. für 10,- DM. Melden bei
Roland Auer, Barnetstr. 63,
1000 Berlin 49.

Habe neuste Software für C-64 und AMIGA! Call 0251/314843 Michael!

Sega-Master-System Besitzer: Biete an: Action-Flighter, F16-Fighter, Astro Warrior statt 218,- DM nur 80,- DM!!! Tel. 06154/2149 täglich von 19.30 bis 20.15 Uhr.

Verkaufe neuste Software für den AMIGA u. C-64! Liste gegen Rückporto! Adresse: PLK A 052290, 1000 Berlin 11, West-Germany

Wegen System-Wechsel Originalspiele zu verkaufen. Habe Spectrum- und Schneider-Software anzubieten! Bitte schickt mir Eure Wunsch-Aufträge! Rabatte möglich! (Auch IBM-Spiele!) Sylvia Mühlhausen, Birkenweg 11, 3500 Kassel.

Original-Spiele für C-64/ C-16/ Atari 800 XL/ XE/ und ST zu verkaufen. Wegen System-Wechsel alles billig zu verkaufen. Rabatt für Großeinkäufer. Bitte schickt Eure Zusendung!
Hans Jürgen Ullrich, Glöcknerpfad 27, 3500 Kassel.

***** Deutsche Spectrum Software *****
Daten- und Lagerverwaltung, Faktura, Inventur, Maskeninput, Disc- und Cardrigemenü, Hardcopy. Info's bei:
Kai Uffenkamp, Gartenstr. 3,
4904 Enger, Tel. 05224/2375

******* Aktien-Deopt (120) *******
Charts, Hoch-Tief, Bewertungsliste, Gewinn-Verlust Liste, 200 Tagelinie, Wertberechnung, Aenderungsliste. 198,- DM 3"Schneider CPC-664 + 6128. Gratis Info. W. Freiburg,
Eichredder 16c, 2000 Oststeinbek,
Tel. 040/7134110

Computerspiele für alle Systeme supergünstig, top aktuell, schnell sofort Liste anfordern von
magic, Heimcomputer - Telespiele,
Trierer Str. 110,
8500 Nürnberg,
Tel. 0911/48871
(z. B. Kampfgruppe DM 79,-, mastertroniccass DM 8,50)

Input 64 Kassetten 6/85 - 10/86 und Final Cartridge (beide Topzustand!) gegen Höchstgebot ungern abzugeben. Christian Kröll, Beethovenstr. 8,
4030 Ratingen 1.

Verkaufe Games: Pegasus/law of the West/Seven cifies of Gold/Pirates of the Barbary Coast/Jedes Game: 10,- DM. Schicke eine Disk oder mehrere. Das Spiel Stol a Mil, als Zugabe umsonst.

Public Domain Software C-64 Freiprogramme abzugeben. Über 270 Programme. Liste gegen 80 Pf.-Marke bei: Ulrich Müller, Hertzstr. 45,
8600 Bamberg.

Meine neue Softwarediskette ist da! Randvoll mit Spielen, Utilities und Lernprogrammen (ca. 50)! 20,- DM-Schein an: J. Schwarzer, 8660 Münchberg!
3 Disks wie oben nur 50,- DM (auch Cassette)!!! Alles auf ATARI 600/800/XL/130XE!!!

C-64 Puplic Domain Software zu verkaufen/tauschen/kaufen über 2000 PRG vorhanden.
Telefon: 06131/671570 ab 18 Uhr.

Verkaufe Orig. Software für Spectrum und Ql. zu super Preisen. Spectrum z. B. Head over Heals, Krakout, Sailing, Starlider. Ql z. B. Karate. Liste:
M. Rösch, Wunnensteinstr. 3,
7100 Heilbronn.

Hey Beginners are you searching the newest stuff with the lowest price? Yes, Write to us: AXC, PLK 044163 B, 7554 Kuppenheim - West Germany - Hellos goes to: Crazy-Crew, KGB, HTL, Mr. TVT, ACC, TEK, DRM, GSS, SCI, GCE, BAB, W. E. D. G. E., AEK, Fantastic Duo ...

***** Software für C-64 Diskette *****
Programme für 1,50 DM (Arkanoid, Antiriad, Gauntlet ...). Liste für
80 Pf. Rückporto bei: Thomas Richter, Hch-Krauß-Str. 22, 8540 Schwabach

AMIGA * AMIGA *** AMIGA *** AMIGA**
Supersoftware - Superbillig, PLK 057561 C, 6500 Mainz 1. Let the sun shine on your screen!
AMIGA * AMIGA *** AMIGA *** AMIGA**

C16/Plus4 Computerclub verkauft sehr günstig Soft- und Hardware. Info gegen 80 Pf. bei H. Pliet, Erikastr. 2,
4534 Recke.

Verk. C-16/Plus 4 Software
für 5 - 15 DM, Z. B. FBB 12 DM, Wimbledon 10 DM, Kane 5 DM, Konami's Coin - OP Hits 15 DM u. v. a. Informationen bei M. Züchner,
Tel. 02371/42869 ab 13 Uhr
+ nur Originale!!!

Schnell · zuverlässig · preiswert

C 64	Cass.	Disk	Atari XL/XE	Cass.	Disk
500cc Grand Prix	39,–	59,–	Arcanoid	26,–	39,–
Army Moves	26,–	37,–	Colossus Chess 4.0	33,–	47,–
Dogfight 2187	33,–	43,–	Football of the Year	29,–	46,–
Eagles	26,–	37,–	Gauntlet	29,–	43,–
Enduro Racer	31,–	59,–	Ghostbusters	39,–	
Express Raider	29,–	46,–	Phantom	26,–	33,–
Greyfell	33,–	43,–	Smash Hits Vol. 7	33,–	46,–
Gobots	31,–	39,–	Trivial Pursuit	45,–	63,–
Hades Nebula	32,–	43,–	World Cup Manager	26,–	33,–
Head over Heels	26,–	37,–	**68000er**	**ST**	**Amiga**
Killed until Dead	29,–	42,–	Guild of Thieves	76,–	76,–
Mag Max	26,–	37,–	Starglider	69,–	79,–
Top Gun	26,–	36,–	Faery Tale Advent.		139,–
Wizball	29,–	42,–	Xevious	73,–	

Liste anfordern – es lohnt sich! (für alle Computer – Typ angeben)
Lieferung per Nachnahme / Scheck zzgl. 4,– Porto und Verpackung

printadress
Postfach 1573 · 3548 Arolsen
☎ 05691/3366

THE TCA Crew strike back again!!!
Write to us: TCA, PLK A042287, 7312 Kirchheim, only Amiga!!! Hello Creep, DCO, MORX, YFC, SCA, SSI and to the F. A. N. S.

Hast Du die neuste C-64 Software aus GB + USA? Ich habe Sie !!! Schreib an: Postlagerkarte 079462 C,
4048 Grevenbroich 1.
P.S. Ich schicke eine Liste!!!

An alle Compo-Freaks! Habt Ihr Probleme mit Euren Anleitungen? Übersetze Engl. - Deut. 5 Pf. je Zeile + Porto. Nur Vorauskasse *** W. Gleich,
Kurze Str. 18, 7064 Remshalden 3

Computer Service

Michael&Joachim Maier GbR
Postfach 1304 · 7913 Senden/Iller
Telefon (07307) 6230

C-16

PHANTOM
(ÄHNLICH GAUNTLET) (K) 24,90
SCOTT ADAMS SCOOPS
(4 ADVENTURE) (K) 27,90
ACE (64K VERSION) (K) 29,90 (D) 34,90
MERCENARY
COMPENDIUM (64K) (K) 39,90 (D) 59,–
MERCENARY (64) (K) 27,90 (D) 39,–
PLUS PAKET II (D) 24,90
HOLLYWOOD POKER (64K) (D) 19,90
KARATE KING (64K) (K) 15,90 (D) 15,90
PROJECT NOVA (K) 22,90
FIGHTING WARRIOR (K) 24,90
THE WAY OF THE TIGER (K) 24,90
BATTLE (K) 9,90
FOOTBALL MANAGER (K) 24,90
LIBERATOR/
SPACE FIENDS (K) 20,90
YIE ARE KUNG FU (K) 24,90
PAPER BOY (K) 22,90
FUTURE KNIGHT (K) 19,90
BATTLEZONE (K) 24,90
GOLF (K) 9,90
HIT PACK
(4 ELITE PROGRAMME) (K) 27,90
AURIGA (K) 10,90
FOUR GREAT GAMES (K) 17,90
QUIWI (K) 23,90 (D) 23,90

ATARI XL/XE

GAUNTLET
(SOFORT LIEFERBAR) (K) 28,90 (D) 42,90
ARKANOID (K) 28,90 (D) 42,90
SUPERMAN (K) 9,90
INTERNATIONAL KARATE (K) 22,90 (D) 35,90
MERCENARY COMPEN-
DIUM (DEUTSCH) (K) 38,90 (D) 44,90
SILENT SERVICE (M) 28,90 (D) 42,90
POLAR PIERRE (K) 28,90 (D) 36,90
SPINDIZZY (K) 28,90 (D) 42,90
THE PAWN (D) 55,–

ATARI ST

MERCENARY COMPENDIUM
(DEUTSCH) (D) 49,90
SILENT SERVICE (D) 64,90
THE PAWN (D) 64,90
KARATE KID II (D) 59,–
PHANTASIE I (DEUTSCH) (D) 59,–
WORLD GAMES (D) 59,–
ARKANOID (D) 39,90
GATO (U-BOOT SIMUALATION) (D) 79,–
PSION CHESS (D) 64,90

AMIGA

TASS TIMES IN TONE TOWN (D) 69,–
MARBLE MADNESS (D) 69,–
DEFENDER OF THE CROWN (D) 89,–
WINTER GAMES (D) 59,–
WORLD GAMES (D) 59,–
THE PAWN (D) 65,–
LEADERBOARD GOLF (D) 69,–
QUIWI (D) 59,–
SILENT SERVICE (D) 69,–
THE HALLEY PROJECT (D) 65,–
DEJA VU (D) 79,–
HACKER II (D) 69,–
BRATACCAS (D) 79,–
ARENA (D) 79,–
SHANGHAI (D) 69,–
DEEP SPACE (D) 79,–
STAR GLIDER (D) 69,–

MSX-SOFTWARE

GAUNTLET (K) 26,90
THE DEEPER DUNGEONS (K) 14,90
BATMAN (K) 24,90
FUTURE KNIGHT (K) 22,90
GHOSTBUSTERS (K) 39,90
WINTER GAMES (K) 26,90
TRAILBLAZER (K) 23,90
MASTER OF THE LAMP (K) 39,–
ARKANOID (K) 24,90
MARTIANOIDS (K) 27,90
HEAD OVER HEELS (D) 24,90
BREAK IN (K) 27,90 (D) 34,90
SAILORS DELIGHT (K) 27,90 (D) 34,90
AUF WIEDERSEHEN
MONTY (K) 24,90
SPITFIRE 40 (K) 29,90
MSX CLASSICS (K) 24,90
PENTAGRAMM (K) 29,90

PREISLISTEN FÜR AMIGA, MSX, ATARI XL/XE, UND KATALOG (MIT PROGRAMM-BESCHREIBUNGEN) FÜR C-16/PLUS 4 GEGEN RÜCKPORTO VON DM 0,80 IN BRIEFMARKEN.
BEI BESTELLUNGEN ERHALTEN SIE DEN JEWEILIGEN KATALOG ODER DIE JEWEILIGE PREISLISTE GRATIS.
UNSERE NEUEN VERSANDKOSTEN (JEWEILS NACHNAHME/VORAUSKASSE):
BIS DM 100,– 6,–/3,50
AB DM 100,– KEINE VERSANDKOSTEN

CSJ

COMPUTERSOFT JONIGK

C16	Disk	Cass
Hollywood Poker (Plus 4)	19,–	
CSJ GAMES 1 (3 Spiele)	39,–	29,–
Winter Olympics	39,–	
ACE (Plus 4)	49,–	39,–
Pheenix		9,90
Sqij		9,90
Indoor Soccer		9,90
Battle		9,90
Thrust		9,90
Space II		16,–
Panic Penqin		16,–
Aardvark		16,–
International Karate		19,–
Terra Nova !!TOPHIT!!		29,–
Paperboy		29,–
Mercenary Compendium (Plus 4)		54,–

C64	Disk	Cass
Summer Games I	19,90	9,90
Starship Andromeda		9,90
Space Shuttle Simulator		14,90
West Bank	29,–	
Great Escape	46,–	32,–
Wizball	46,–	34,–
Ninja Master !!TOPHIT!!	36,–	54,–
Head over Heels	46,–	34,–
Mag Max !!TOPHIT!!	46,–	34,–
Eagles	46,–	34,–
Blitzkrieg		36,–
Gobots + Musiccassette	46,–	36,–
Barbarien		36,–
KAMPFGRUPPE	98,–	
VIZAWRITE 64	98,–	
VIZASTAR 64	298,–	

C128	Disk
The last V8	24,90
VIZA CLASSIC 128	298,–
VIZASTAR 128	298,–
Amiga	
Strip Poker	49,–
Quiwi	69,–
The Guild of Thieves	89,–
Defender of the Crown	96,–
Sindbad	129,–
Univited	98,–
Jitter Rid (Bildfilter)	79,–
Grabbit (Utitlity)	149,–
Superbase (Deutsch)	249,–
Delux Video V1.2	298,–
VIZAWRITE AMIGA (DEMO 20,– DM)	498,–
DISCOVERY (DEMO 20,– DM)	198,–

Achtung C16 Fans!!
Sie sind da, die CSJ GAMES 1 (Sun Street, Danger Diamonds, The Jolly Good Fellow = 3 Spiele) Disk 39,– Cass 29,–
CSJ TURBO TAPE + AZIMUTH TAPE (12facher Turbo + Datasetteneinstellprogramm) Siehe auch Testbericht ASM 2/87 Cass 29,90

VIZA SOFTWARE

CSJ COMPUTERSOFT JONIGK ∗ HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ∗
An der Tiefenriede 27 · 3000 Hannover 1 · Tel. Bestellservice 05 11/88 63 83
Programmautoren gesucht · sofort CSJ NEWS (Preislisten) anfordern · Computertyp angeben. Mindestbestellwert 30,- DM. Versand: Vorkasse +2,50 DM, per Nachnahme +7,- DM

Ihr Da Aufgepaßt!
Jede Woche neue Software auf Lager - Tel. 06221/46860 - fragt nach Oliver Hoffarth: C-64 nur Disk. Tauschen oder kaufen.

We are Searching for new Contacts!
Have always newest Stuff for 64'er & Amiga. Write to:
BTM P. O. Box 70-7732 N, Eschach or call: 07721/70705 ab 4 Uhr. Hi to: GSS - FP - DCS - TRIAD - HTL - New Age . Newest Software from USSR-Mongola/India-Kongo-USA-GB and Uganda!!!

Ruhrpott Cracker are searching for new swap Contacts / RC, PLK 081329 C,
4630 Bochum 6, Newest Stuff C-64!!!

**** Stop **** Jede Menge freier Software für PC ab 5,- DM/Diskette. Gratiskatalog gibt es gegen Freiumschlag von Kopyservice Koch, Hörster Bruch 130, 4937 Lage.

Ich kaufe und verkaufe Soft- u. Hardware für alle Commodore-Rechner. Für den VC-20 habe ich billig Soft- u. Hardware abzugeben! Infos gegen 1,20 DM bei F. Segovia, Nordwalder Str. 83, 4407 Emsdetten. Anfordern! Schickt mir Eure Angebote. Es lohnt sich !!!

***** C-64 *** C-64 *** C-64 *** C-64 *****
Aktuell & Preiswert! Software!!! Info !? 1,30 DM Rückporto an: PLK 079304 C, 4330 Mülheim/Ruhr 1

"Scoccer Games" für C-64 (Disk). Managerspiel mit 270 Spielern, Joysticksteuerung, Editor, Spielstand sichern ... + 10-seitige Anl. (DIN A4) für 20,- DM. Ausführliche Infos bei:
St. Schwarz, Solitudestr. 84h, 7000 Stuttgart 31. Alles in deutsch!

Löse meinen C-64 auf, habe noch ganz schön viel (billige und Originale) Software abzugeben. Meldet Euch bei: Steven Müller, Karmeliter Weg 78, 1000 Berlin 28. Auf bald dann! Cheerio!

Verkaufe & tausche Software für den ATARI 600/800/XL/130XE auf Disk und Tape! Liste an: Jens Schwarzer, Th.-Heuss-Str. 37, 8660 Münchberg. Verkauf auch von ROMs: z. B. Airline, Aix usw.!
§L§

Schneider- CPC-Besitzer aufgepaßt!
Fordern Sie meine neue kostenlose Programmliste an. Postkarte senden an Friedrich Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72. Auch Anfragen aus dem Ausland sind willkommen. Versand erfolgt innerhalb zwei Tagen.

Esoterik-Software für den C-64. Horoskopberechnung mit Deutung und Prognosen ab 20,- DM. Info bei Heister-Software, Böttgerstr. 29, 5205 St. Augustin 3.

COMPY SHOP

Aktuelle Software für:
ATARI XL/XE
ATARI ST
IBM PC und kompatible
Commodore 64/128/C16/Plus 4

Hardware für Atari XL/XE:
Centronics-Druckerinterface.......... 148.–
16K Bibomon für 800XL/130XE.......... 398.–
Speedy 1050 N..... 198.– Speedy 1050 T...... 298.–

Kyan Pascal Compiler Disk + ausf. Handbuch.... 198.–
für Atari XL/XE und Commodore 64/128

Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an.

Compy-Shop OHG
Gneisenaustr. 29
4330 Mülheim Ruhr

TEL : 0208-497169

An alle Computerbesitzer! Schreibt uns, wenn Ihr Progr. tauschen wollt. Wir vermitteln alles. Info 0,50 DM an: CMP, Wiechertstr. 34, 4030 Ratingen 1. Es lohnt sich, uns zu schreiben!

VC-64 und PC 128 Programme. Liste anfordern. Kostenlos bei:
Oldenburg, Postfach 11 32,
2190 Cuxhaven 12.

Erotika- das außergewöhnliche Adventure, aufregende Bilder, deutsch, 3 Disk. C-64, 29,95 + NN, Erotika II - 19,95, beide 39,95 DM.
H. Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Infos.

C-64-User mit Kopierproblemen? Hier die Hilfe: Utilitydisk - randvoll mit Copy und Anwenderprg. für alles! Mit Anleitung für nur 10,- DM (bar). Von:
PLK A034 460, 4430 Steinfurt 2.

*** Superspiele** für C-64/128; Nur (!) Tape: Hypaball/Scooby Doo/Leacerbaarc II/ Mission Elevator/1942/Tarzan/u. v. a.; Liste gegen 0,80 DM RP bei:
C. v. L., Uhlenfeld 26, 4700 Hamm 4.

Verkaufe 11 Originalkassetten
für 40 DM + 3 DM in Briefmarken. Z.B. Paintbox, Winter-Olympiade, POD, Tutti Frutti, Kickstart, Formel 1, Rockman, Zargon Rev, Hustler, Fingers Mal. System Plus 4.
Harald Schneider
Valenciennerstr. 259
5160 Düren

C-64/C-128 Gratisinfo anfordern bei:
Friedrich Neuper
Postfach 72
8473 Pfreimd
Postkarte genügt!!!

Hallo C-16 Freaks
Verkaufe 15 C-16 Spiele auf Data für 10 DM. Z.B. Amor, Alien... Schreibt an:
Michael Fischer
Pfrondorfer Str. 40
7400 Tübingen-Sustnau
Bitte frankierten Rückumschlag!

Plus 4 - C16 - Lernprg.
Techn. Mathe, Physik, Chemie, Grafik, E-Technik, Bruchrechnen, Vokabeln-Cass./Disk
Katalog 1 DM in Briefmarken, Computertyp angeben!
Anita Ristau
Peetzweg 9,
3320 Salzgitter 1

Commodore C-16/116
Verkaufe meine Spielesammlung günstig! Bis zu 20% billiger solange der Vorrat reicht! Info kostenlos von:
Dirk Probst, Burgstr. 29,
2162 Grünendeich

Schneider-CPC-Programme
Gratisinfo gibt's bei:
Friedrich Neuper
Postfach 72
8473 Pfreimd

SUCHE SOFTWARE

Achtung Spectrum-User!!!
Kaufe gebrauchte Software aller Art zu 20 - 50% des aktuellen Neupreises. Listen o. Software an J. Zimmermann, Frankenweg 12, 7967 Bad Waldsee 1.

SOS! Helft mir!! Suche dringend günstige Top Games (z. B. Gauntlet - Ali - Deceptor) Schickt Eure Listen an Jörg Moosmeier (C-64 Cassette)
Uhlandstr. 32, 8306 Schierling

Gewußt wo!?

Software (>1500 Art.) **für:**
- ATARI
- COMMODORE
- IBM
- MSX
- SCHNEIDER
- SINCLAIR/SPECTRUM

+ aktuell + preiswert + schnell +

Preisliste für 80 Pfg. in Briefmarken
(Bitte Computer-Typ angeben!)

Annette Lange
Pf. 1149 · D-2830 Bassum
Tel.: 04241/1823

Achtung! Suche 100% Kopien von: Howard the Duck, Labyrinth u. Killed until Death gegen Leviathan, Vikings Commando 2 usw. od. Bezahlung. Suche noch Modul mit Schnelll. usw.
Tel. 06062/2965

Suche gutes Übersetzungsprogramm von Engl. in Deutsch für C-64 + MPS 801. Suche auch ASM-Hefte von 86 + Happy - Comp. SH. 3/85. Verk. 64er 9/84 - 12/86. Tel. 02833/1297 ab 18 Uhr. EILT!

Suche dringend ATARI ST und MSX Software
Listen an Heiko Müller,
Stuttgarter Str. 46, 7257 Ditzingen 1.

***** A M I G A *****
Suche Public-Domain-Software jeder Art. Suche auch Kontakte zu Amiga-Freaks. Schreibt an: Christian Maczek, Erlacherstr. 32, CH-9303 Wittenbach

AMIGAMS-DOS**AMIGA**MS-DOS**
Suche Original-Software aller Art für Amiga und MS-DOS. Z.B. Infocom-Adventure. Listen an: Klaus Schmidt, Prielhofweg 11, 8300 Landshut

Suche dringenst für den Spectrum
- Footballmanager
- Brewery
- Stock-Market
Tel.: 0261/17527 ab 18.00 Uhr oder 31607 nach Oliver fragen!

Suche Originale! (Nemesis, Ranarama, Labyrinth, Cyborg, Enduro-Racer, Delta, Cholo, Krakout, Academy usw.) für C-64. Zahle 50% vom Neupreis. Tausche/Verkaufe 5 Originale. Tel.: 0231/313452

Wer uns die meiste Software zuschickt, bekommt 100,– DM, der Zweite 50,– DM.
Write to: User Club Drolshagen,
PLK 06320 C, 5133 Gangelt
Suchen auch Public-Domain-Software!

Suche Multiface one gebraucht, gut erhalten für Spectrum 128K/Opus, Disc Overy, sowie Trivial Pursuit Deutsch, Prof. Adv. Writer für 48K!
Stephan Kotz, Zum Pferdemarkt 23,
4426 Vreden

*** Suche/Tausche** Software für Spectrum 128K/48K * T. P. Deutsch, Prof. ADV Writer (48K), Saboteur 2, The Pawn (128K), möglichst Opus-Disk!
Stephan Kotz, Pferdemarkt 23,
4426 Vreden

„Schnibbeln, bis die Schwarte kracht!"

Programm: The Surgeon, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** I.S.M. Corporation, USA.

Die Onkel-Doktor-Spiele halten Einzug in die Elektronik. Mit **THE SURGEON** von **I.S.M.** kann nun jeder testen, ob er zum Chirurgen geboren ist. Wer allerdings kein Blut sehen kann, dem ist vom Kauf dieser „Simulation" eher abzuraten, denn davon fließt viel, bis man eine Operation mal erfolgreich über die Bühne gebracht hat.
Alles fängt damit an, daß man einen Fall vorgelegt bekommt. 65 Jahre alt ist der Mann mit abdominalen Schmerzen. Außerdem hat der Gute noch ein schwaches Herz, das Ihnen während der Operation bisweilen große Probleme bereiten kann. Als nächstes fragt das Programm, ob Sie operieren oder den Patienten weiter beobachten wollen. Von letzterem ist abzuraten, da der Herr unoperiert bereits am nächsten Tag stirbt, (man rät Ihnen dann taktvoll, doch Ihren Anwalt aufzusuchen.).
Beginnen Sie also mit der Operation, indem Sie aus einem Pull-Down-Menü denjenigen Icon aussuchen, den Sie zuerst verwenden wollen. Dieses Menü stellt Ihnen diverse Operationsinstrumente wie Messer, Schere, Klammern, Schwämme usw. sowie verschiedene Medikamente wie Atropin, Dopamin usw. und auch Blutkonserven zur Verfügung. Wenn Sie einen Icon angewählt haben, erhalten Sie im linken Teil des Bildschirms eine Erklärung (in Englisch), was Sie mit dem jeweiligen Ding anfangen können. Im rechten Teil des Bildschirms befinden sich der aktuelle „Körper", an dem Sie Ihre Versuche starten können, bzw. eine digitalisierte Röntgenaufnahme, anhand derer Sie die Entscheidung über Operation oder Weiterbeobachtung treffen müssen.
Nun begann ich zunächst, indem ich den Körper mit einem Tuch dort abdeckte, wo ich nicht operieren muß. Anschließend habe ich die Operationsstelle desinfiziert und dem Kranken noch eine Antibiotika-Spritze in den Wanst gejagt. Dann beschloß ich, das Messer anzusetzen. Hier erhält der Doktor schon einge Hilfen, denn herumschnibbeln im „verkehrten Areal" ist nicht möglich. Ich setze also an...ein kräftiger Schnitt...,und schon spritzte die Brüh' (ein neuer Monitor war fällig!). Also Schwämme her und die Blutlache entfernt. Leider hatte diese Blutung fatale Folgen für den Blutdruck. Der sank und sank, und das Programm warnte mich eindringlich, nun doch etwas gegen den Blutdruckabfall zu unternehmen. Zu spät...! Mit einem markerschütternden Schrei ging der arme Kranke in die ewigen Jagdgründe ein. Das nächste Mal gelang es mir, mit einer Atropin-Spritze, den Blutdruck für einige Zeit zu stabilisieren. Allerdings war der Kerl bis dahin verblutet, und auch jeder Rettungsversuch mit Blutkonserven kam zu spät. Man muß schon eingige Übung haben und die Gerätschaften und Medikamente „richtig" anwenden, um den Kranken wieder lebend vom Operationstisch zu bekommen. Allerdings gibt es auch einges zu sehen, wenn man den Bauch erstmal geöffnet hat. Nichts für schwache Nerven, denn der ganze Vorgang wie auch die Eingeweide sind sehr „lebensecht" dargestellt. Na, wer hat Lust bekommen, sich zu versuchen? Immer ran an die Buletten!
Was bei der Handhabung des Spiels etwas stört, sind die doch längeren Ladezeiten zwischen Darstellung des Falls und Operation. Grafisch ist das Game als sehr gut zu bezeichnen. Es ist allerdings empfehlenswert, sich ein wenig sachkundig zu machen, was Medizin bzw. Chirurgie betrifft. Wer davon keine Ahnung hat, kann trotzdem durch Probieren zum Ziel kommen. Der Sound beschränkt sich auf die Todesschreie des „Opfers" sowie das Klatschen der Studenten bei erfolgreicher Operation sowie die Herztöne des Patienten usw. Wer also schon immer mal etwas anderes machen wollte als „ballern", aber nicht auf die Todesschreie verzichten will und zudem noch eine echte Herausforderung sucht, der sollte sich das Game besorgen.

Prof. Hacketheil/str

Grafik	**9**
Handhabung	**7**
Spielwert	**11**
Technik/Strategie	**11**
Preis/Leistung	**7**

c16chris

OLDIE AUGUST/SEPTEMBER

Ein Loch ist in der Pipeline??

Es ist nun schon ein paar Takte her, daß TASKSET Ltd. aus Bridlington mit einer Reihe von Spielen aufwartete, die in Sachen Spielwitz und Originalität vieles in den Schatten stellte. Dieser Reihe entstammten Programme wie SUPER PIPELINE, JAMMIN', BOZO'S NIGHT OUT und unter anderem auch der diesmalige Oldie SUPER PIPELINE II.

Programm: Super Pipeline II, **System:** C-64, Spectrum 48K, Schneider, MSX, **Preis:** ca.35 DM, **Hersteller:** Taskset Ltd., England.

Das waren noch die guten alten Zeiten, als sich Vormann Fred und seine zwei Gehilfen aufmächten, den geregelten Wasserfluß einer Pipeline zu überwachen! Wie auch im richtigen Leben lief hierbei allerdings nicht alles wie gewünscht. Als hartnäckige Gegner fungierten eine Armee unterschiedlichster Werkzeuge, Pipelinespinnen und der schon aus dem ersten Teil von 'Superpipeline' bekannte Lobster (Hummer). Und schon floß Blut, ähh, Wasser natürlich, denn einige der Mieslinge hatten nichts besseres zu tun, als Löcher in die Pipeline zu bohren und somit den Wasserfluß in Richtung der abzufüllenden Fässer zu unterbrechen.
Da dies, wie sich wohl jeder vorstellen kann, nicht im Sinne des Erfinders (der Pipeline) war, muß(te) sich Fred nun mindestens einen seiner Hilfsarbeiter schnappen (von denen natürlich nie einer da war, wenn man wirklich mal einen gebraucht hat) und ihn zur undichten Stelle führen, die dieser mit einigen Hammerschlägen (eine sehr individuelle Methode) dann schloß. Wenn man allerdings einmal soweit war, klafften an anderer Stelle bereits wieder zwei bis drei neue Löcher.
Je weiter ein Level fortschritt, desto lauter wurde das Heulen und Zähneklappern des Spielers, wenn letztendlich der Wasserstandsalarm im zehnten Level beim letzten Männchen kam, waren die Nerven des Spielers vollends am Boden. SUPER PIPELINE II war eine der seltenen Perlen von Programmen, wie man sie schon damals (und heute um so mehr) nur sehr selten antraf. Die hübsch animierten, sehr großen Spielfiguren, die gute Musik (das war zu einer Zeit, als Rob Hubbard noch ein Niemand war) und nicht zuletzt die kleinen 'Interludes' (Comic-Strips) zwischen den einzelnen Levels erhöhten die Freude an diesem Programm enorm.

SUPERPIPELINE II hat sich für ewige Zeiten einen Ehrenplatz in meiner persönlichen Hitgalerie gesichert, und wenn es mich mal wieder überkommt, dann hole ich die gute alte SUPERPIPELINE aus ihrer Ecke, und dann geht's ab Die Bewertungen sind auf heutige Maßstäbe zugeschnitten.

ULRICH MÜHL

Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**9**

LARRY HARMON'S

Laurel & Hardy

Programm: Laurel & Hardy, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 30 Mark (Kass.) & etwa 45 Mark (Disc.), **Hersteller:** Advance Software, Harlow, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Nun halten auch „Dick & Doof" Einzug ins große Software-Geschäft! Als **LAUREL & HARDY** (englischer Original-Titel) könnten die beiden Komiker auch computermäßig zu großem Ruhm gelangen. **ADVANCE** hat es „gewagt", dieses Thema aus der guten alten Stummfilm-Zeit aufzugreifen. Zum Inhalt und dem Spielablauf: Sie können wählen, welche Rolle Sie übernehmen möchten in einem Spiel, in dem es um Tortenschlachten geht. Nach der Ladezeit erkennen wir ein Menü, das Ihnen erlaubt, den Computer gegen sich selbst, einen Spieler gegen den Rechner spielen zu lassen oder zwei „menschliche" Kontrahenten an die Torten zu lassen. Es empfiehlt sich, zunächst einmal „C-64 gegen C-64" zu beobachten. Man erkennt hier sehr gut, welchen Weg man einschlagen muß, um in den „Flan-Modus" (Werfen der Torten) zu gelangen. Diese Demonstration zeigt auch die Wege zur Bar und dem Fahrradgeschäft. Nun kann das Spiel beginnen! Ich wähle mir also den „Dick" aus, Kollege Thorsten spielt den Part des „Doof". Beide beginnen wir bei der Kartenbude („MAPS"). Man stelle sich vor das Fenster; reiße den Stick nach vorn und drücke gleichzeitig den Feuer-Knopf. Es erscheint zunächst getreu dem alten Kintop eine Bild-Tafel: „Have a nice Day!", heißt es immer dann, wenn nichts zu holen ist. Am besten, man versucht's gleich nochmal. In unserem Fall bedeutet dies „A Guide will help Ollie to find his Way". Im Klartext: er bekommt eine Übersichtskarte. „Doof" kann natürlich mit gleicher Prozedur an die Karte kommen. Zu bemerken ist, daß der Bildschirm in drei Teile untergliedert ist: Oben ist „Dick's" Spielfeld, unten „Doof's", und in der Mitte erkennen wir die aufgenommenen Gegenstände, die Gesichtsfarben der beiden Freunde sowie einen Klavierspieler, der den Stummfilm zu untermalen versucht. „Versucht" deshalb, weil ich meine, daß man ein besseres Geklimpere hätte realisieren können. Nun versuchen die beiden also, die Torten (Flans) zu finden. An verschiedenen End- und Mittelpunkten des Screens stehen Ampeln. Hier können und müssen Richtungsänderungen vorgenommen werden (Stick nach hinten oder nach vorn). Vergessen sollte man nicht, daß es in den Straßen einer fiktiven US-amerikanischen Stadt recht heiß ist! Deshalb gilt es, Bars zu finden, um sich dort erfrischende Getränke (Bier) zu holen. War man vorher in seinen Bewegungen etwas langsam, so hat man jetzt wieder den richtigen Schwung. A propos „Schwung": Es zahlt sich aus, wenn man versucht, den Weg zum Fahrrad-Händler zu finden. Wieder stellt man sich vor das Gebäude und „erzwingt" (nach zwei Versuchen, Sie wissen ja bereits!) ein Fahrrad. So kommt man schneller voran. Das Wichtigste und Spielentscheidenste sind natürlich die Torten. Hat man diese, so kann und muß man sie dem Gegner entgegenschleudern. Dies geschieht per Feuerknopf. Das Spiel ist dann gewonnen, wenn eine bestimmte Anzahl von Torten (kann man im Anfangsmenü festlegen) den Kontrahenten am Kopf getroffen hat... Eigentlich kann man überwiegend Positives über dies LAUREL & HARDY sagen. Es stimmt einiges. Die Motivation allerdings wird etwas durch die „Längen", die zwangsläufig entstehen, gesenkt. Die Schwarz-Weiß-Grafik ist zwar bewußt gewählt worden, sie schaffte aber auch eine gewisse Monotonie. Die Animation der Figuren ist gut. Der Spielablauf interessant. „Dick & Doof" haben bei uns einen guten Namen; LAUREL & HARDY müssen sich den erst noch „verdienen"!

Manfred Kleimann

Grafik	8	**Spielablauf**	9
Sound	7	**Motivation**	8
Preis/Leistung	8		

Wir fragten einen Fachmann:

„Ist die Szene noch in Ordnung?"

Schon längst ist der Computer nicht mehr nur dem Einsatz in Wissenschaft und Technik vorbehalten, sondern die Rechner haben mittlerweile Einzug auch in den privaten Bereich gehalten. Dabei finden die Computer sowohl als PC wie auch als reines Spieleinstrument Verwendung. Ob nun aber zum Zwecke der ernsthaften Anwendung oder ausschließlich als „Unterhaltungsautomat" – der Computer hat sich seinen Platz unter den neuen Medien ein für alle Mal gesichert. Je heftiger nun aber die Rechner in den privaten Bereich der User vordringen, umso lauter werden die Stimmen derer, die vor den vermeintlichen Schäden warnen, die vor allem durch die militanten, oft bluttriefenden Spiele verursacht würden. Welche Wirkung haben nun aber die Homecomputer-Spielprogramme wirklich auf die Käufer? Um der Beantwortung dieser Frage ein wenig näher zu kommen, haben wir einen Duisburger Dipl.-Sozialpädagogen mit einer Studie zu dem Thema beauftragt. Hendrik A. Kretzschmar, 38 Jahre alt, verheiratet und Vater einer fünfjährigen Tochter, ist seit ca. 14 Jahren im Bereich Jugendförderung/Jugendpflege tätig und beschäftigt sich in seiner Freizeit selbst mit seinem Schneider-Computer. (red.)

Seit geraumer Zeit hat die Diskussion über die neuen Medien und hier insbesondere über Computerspiele, deren Sinn oder Unsinn, wieder erheblich zugenommen. Anscheinend gibt es in dieser Auseinandersetzung nur ganz extrem gegensätzliche Standpunkte. Die einen verteufeln die Computer- und Spielefreaks als „technikabhängige, vereinsamte Technologiker", während die andere Seite sich als die „Avantgarde der Zukunft" darstellt. Richtig, beides klingt übertrieben und ist es wohl auch. Die Wahrheit liegt hier, wie wohl bei vielen Dingen, in der „goldenen" Mitte. Beide Seiten haben im Ansatz ihrer überspitzten Statements ein klein wenig Recht, denn es gibt in jeder Gruppe von Menschen, die sich mit einer speziellen Materie auseinandersetzen, Personen, die sich mit Haut und Haaren der Sache verschreiben und nichts anderes mehr kennen als das Projekt, an dem sie gerade arbeiten. Sie vergessen darüber sehr häufig, daß die Welt nicht nur aus einer Sache besteht, sondern aus einer Vielzahl unterschiedlicher Aspekte. Von daher haben die Computerspiel-Gegner vielleicht einen Einwand gefunden, der ziehen könnte. Andererseits ist es aber immer schon so gewesen, daß ohne den persönlichen Einsatz einiger Menschen für ein ganz spezielles Gebiet (wie hier die Computerspiele bzw. die sonstigen Anwendungen) eine Weiterentwicklung nicht hätte stattfinden können.

Die neue Technologie des Computers, auch im Spielebereich, ist vorhanden, und nichts hält sie mehr auf; dies ist Fakt, und jeder, der meint, das Rad der Zeit zurückdrehen zu können, sollte sich selbst fragen, ob er nicht mit Scheuklappen vor Augen durchs Leben geht. Die Tatsache als solche ist gegeben, und nun ist zu überprüfen, was daraus gemacht wird und, vor allem, wer etwas daraus macht. Es genügt nicht zu beklagen, daß angeblich die Beschäftigung mit Computerspielen die User (insbesondere ja Jugendliche) zu „technologieabhängigen Neurotikern" mache, sondern es muß wesentlich tiefer und intensiver hingeschaut werden.

Richtig ist sicher, daß ein Großteil der Computerspiele sich mit kriegerischen Auseinandersetzungen beschäftigt, und es gibt eine ganze Reihe von Spielen, die man aus moralischen Gründen ablehnen sollte, da ihr Inhalt als sehr bedenklich zu bezeichnen ist. Aber hier haben ja auch schon die staatlichen Stellen in Form der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften eingegriffen; eine Maßnahme übrigens, die ich nachdrücklich billige. Aber diese Maßstäbe sind mit aller Vorsicht anzulegen, da hiebei oft über das Ziel hinausgeschossen werden kann. Immer schon hat es Spiele, Bücher etc. gegeben, deren Inhalt sich mit intergalaktischen Abenteuern und Sternenkriegen beschäftigt hat. Jeder kennt Jules Verne und seine zukunftsorientierten Romane, deren Inhalt bestimmt nicht immer unkriegerisch ist. Und ein weiteres ist anzumerken: Wenn man sich die Neuerscheinungen im Computerspiel-Bereich der letzten beiden Jahre ansieht, so kann man sehr deutlich feststellen, daß der Trend immer mehr zu solchen Spielen geht, die sich nicht mit Krieg, Kampf und Blut beschäftigen, sondern deren erklärtes Ziel es ist, Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Strategie zu trainieren.

Man denke nur an Spiele wie Trivial Pursuit, Room 10, Tempest usw., um nur einige zu nennen. Manche, wie z.B. Bobby Bearing, sind überaus lustig angelegt, und das Spielen kann einen Heidenspaß bereiten.

Der gesamte Bereich der Textadventures fordert vom User Nachdenken, Kreativität und Entscheidungskraft, ähnlich wie beim Schach; und beim Schach spricht auch niemand von einem „Kriegsspiel", obwohl es lange Zeit zu den Pflichtfächern in Offiziersschulen gehört hat.

Weiterhin kann man immer mehr beobachten, daß viele Spiele von ihren Herstellern darauf ausgelegt werden, zu zweit gespielt zu werden. Eine Tendenz, die der Aussage widerspricht, daß Computerspiele zur Vereinsamung beitrügen.

Vielleicht ist es richtig, daß der Computerfreak von seiner Anlage her eher ein „Eigenbrötler" und Einzelgänger ist, aber dies läßt sich nicht unbedingt beweisen. Und erst recht läßt sich nicht der Beweis dafür erbringen, daß dies die Schuld der Computerspiele ist; denn ohne sie würde sich der zum Einzelgänger Neigende höchstwahrscheinlich eine Beschäftigung suchen, die zu seinem Naturell paßt, daß heißt, er würde vermutlich einem Hobby nachgehen, das er ebenfalls allein ausüben könnte. Einzelgänger hat es immer schon gegeben, und es wird sie immer geben – sie sind nicht die Folge oder das Symptom der sogenannten „Computer-Generation". Wer in den einschlägigen Computer-Fachzeitschriften die immer wieder randvollen Kleinanzeigenrubriken, wie etwa „Suche Club" oder die Clubneugründungen, studiert, der wird mir sicher zustimmen, daß dieses Hobby nicht „einsamer" macht als alle anderen Freizeitbeschäftigungen auch.

Mich persönlich stoßen insbesondere schlecht gemachte, nur auf das „Killen" von Gegnern ausgelegte Spiele ab. Diese Spiele sind wie schlechte Filme, sie hinterlassen beim Benutzer einen faden Geschmack, da nicht nur der Inhalt meist miserabel ist, sondern auch die Machart ausgesprochen primitiv wirkt. Aber, und hier muß ich noch einmal betonen, wie kritisch die Computerfreaks geworden sind, diese Spiele werden zum größten Teil von den engagierten Benutzern abgelehnt. Kein wirklicher Computerfreak läßt sich auf Dauer minderwertige Software vorsetzen; die Szenen ist kritisch, und schon mancher Hersteller hat die Erfahrung machen müssen, daß es so gut wie nicht mehr möglich ist, mit inhaltlich bedenklicher und handwerklich schlecht gemachter Software eine „schnelle Mark zu machen". Und diese Tendenz setzt sich weiter fort.

Das Medium Computer als Freizeitbeschäftigung hat bereits einen hohen Stellenwert eingenommen und wird diesen in den nächsten Jahren noch ausbauen. Mit dieser Entwicklung wird sich auch die Fangemeinde mitentwickeln hin zu kritischen und selbstbewußten Benutzern. **Die Szene ist in Ordnung.**

Hendrik A. Kretzschmar

0 72 52 / 30 58

DIABOLO

★ Der Versand mit den teuflischen Preisen! ★

Ganz wichtig! Computertyp bei Bestellung angeben!

Schneider

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Titel	Preis
Baloo Challange	25.90/37.90
Championchip Football	25.90/37.90
Despotic	25.90/37.90
Final Matrix	25.90/37.90
Killed until Dead	25.90/37.90
Mutants	25.90/37.90
Quartet	25.90/37.90
Samurai Trilogy	25.90/37.90
Tension	25.90/37.90
Slapfight	25.90/37.90
Wonderboy	25.90/37.90
Barbarian	25.90/37.90
Bubbler	25.90/37.90
Dogfight 2187	25.90/37.90
Hydrofool	25.90/37.90
Leviathan	25.90/37.90
Livingstone	25.90/37.90
Mag Max	25.90/37.90
Mario Brothers	25.90/37.90
Metrocross	25.90/37.90
Nemesis	25.90/37.90
Palitron	25.90/37.90
Pulsator	25.90/37.90
Thing bounces back	25.90/37.90
Worldgames	25.90/37.90
Academy (Tau Ceti II)	25.90/37.90
ACE	25.90/37.90
ACE of ACEs	25.90/37.90
Aliens	25.90/37.90
Arkanoid	25.90/37.90
Auf Wiedersehen Monty	25.90/37.90
Avenger	25.90/37.90
Ballblazer	25.90/37.90
Big Trouble in little China	25.90/37.90
BMX Simulator	9.90/—.—
Bombjack II	24.90/35.90
Break Thru	25.90/37.90
Christal Castle	25.90/37.90
Copout	25.90/37.90
Dragons Lair II	25.90/37.90
Druid	19.90/37.90
Enduro Racer	25.90/37.90
Explorer	25.90/37.90
Gauntlet	24.90/33.90
Ghosts'n Goblins	25.90/37.90
Grand Prix	9.90/—.—
Hacker II	25.90/37.90
Head over Heels	25.90/37.90
Hit-Pack	25.90/37.90
Howard the Duck	25.90/37.90
Ikari Warrior	25.90/—.—
Indoor Sports	25.90/37.90
Infiltrator	24.90/33.90
Jail Break	19.90/29.90
Konamis Coin uo Hits	25.90/37.90
Leaderboard	25.90/37.90
Legend of Kage	19.90/29.90
Lightforce	25.90/37.90
Mercenary	25.90/—.—
Marble Madness	24.90/37.90
Masterchess	9.90/—.—
Muncher (PacMan)	—.—/25.90
Puzzle (R+E Software)	—.—/29.00
Rescue on Fractalus	—.—/27.90
Sailing	25.90/37.90
Scooby Doo	—.—/29.90
Sentinel	25.90/37.90
Shaolin's Road	25.90/37.90
Shockaway Rider	19.90/29.90
Space Harrier	29.90/39.90
Spy vs Spy II	25.90/37.90
Starglider	33.90/44.90
Starrider II	25.90/37.90
Strike Force Cobra	25.90/37.90
Supercycle	25.90/37.90
Superstory (nur 464)	19.90/—.—
Tempest	25.90/37.90
Top Gun	24.90/—.—
Trailblazer	25.90/37.90
Xevius	25.90/37.90
Yie ar Kung Fu II	25.90/37.90

Samplers

Titel	Preis
Hit-Pack	25.90/37.90
Konamis Coin up Hits	25.90/37.90
Six Pack	29.90/39.90
Classic Collection No. 1	25.90/37.90
Player's Dream I	19.90/24.90
Player's Dream II	19.90/24.90

Spectrum

Titel	Preis
Six Pack	29.90/—.—
Bombjack II	25.90/—.—
Light Force	24.90/—.—
Hit-Pack	28.90/—.—
Trio	25.90/—.—

Atari XL/XE

Titel	Preis
Mercenary Kompendium	33.90/39.90
Grid Runner	9.90/—.—
Stratosphere	9.90/—.—
Colossum Chess 4.0	25.90/37.90
Action Biker	9.90/—.—
Colony	9.90/—.—
Cristal Rider	9.90/—.—
Despatch Rider	9.90/—.—
Gun Law	9.90/—.—
Hover Bover	9.90/—.—
Loco	9.90/—.—
Kik Start	9.90/—.—
Masterchess	9.90/—.—
Molecule Man	9.90/—.—
One Man and his Droid	9.90/—.—
Vegas Jack Pot	9.90/—.—
BMX Simulator	14.90/—.—
Last V. 8	14.90/—.—
LA S.W.A.T.	14.90/—.—
Ninja	14.90/—.—
Space Gunner	14.90/—.—
Spellbound	14.90/—.—
Red Max	14.90/—.—
Asylum	25.90/39.90
Boulder Dash Construction Kit	25.90/39.90
Fighter Pilot	25.90/39.90
Ghostbusters	25.90/39.90
Goonies	25.90/39.90
Hacker	25.90/39.90
Hardball	25.90/39.90
International Karate	25.90/39.90
Jump Jet	25.90/39.90
Koronis Rift	—.—/39.90
Leaderboard	25.90/39.90
Montezuma's Revenge	25.90/39.90
Polar Piere	25.90/39.90
Rescue on Fractalus	25.90/39.90
Spy vs Spy II	25.90/39.90
Super Huey I	25.90/39.90
Tiger in the Snow	25.90/39.90
Tomahawk	25.90/39.90
Trailblazer	25.90/39.90
Zorro	25.90/—.—
Spindizzy	25.90/37.90
Canon Climber	15.90/—.—
Designmaster	—.—/19.80
Shooting Arcade	15.90/—.—
Actzec	19.90/29.90
Boulderdash II	19.90/29.90
Cohens Tower/ C. Tunnels	19.90/—.—
Mr. Robot	19.90/29.90
Nightrider/Ardy	19.90/—.—
Spy vs Spy I	19.90/29.90
Tale of Beta Lyrae	19.90/29.90
Bilbo	—.—/19.90
Juno First	—.—/18.90
Max Well's Demon	—.—/18.90
Mike's Slotmachine	—.—/19.00
Nibbler	—.—/18.90
Pyramidos	—.—/29.00
Tales of Dragons	—.—/19.00
Soundmachine	—.—/29.80
Arkanoid	25.90/39.90
Space Lobsters	25.90/39.90
Sprong	25.90/39.90
Starquake	25.90/—.—
Silent Service	25.90/39.90
Gauntlet	25.90/39.90
Skyrunner	25.90/37.90
Archoon II	25.90/—.—
Invasion	25.90/—.—
Astro Droid	25.90/29.90
Footballer of the Year	25.90/39.90
Mutant Camels	9.90/—.—
Frenesis	9.90/—.—
River Ralley	14.90/—.—
Bubble Trouble	9.90/—.—

Samplers

Titel	Preis
Greatest Hits vol. 1	29.90/34.90
4 great Games	19.90/—.—

Doppelpack

Titel	Preis
Clowns + Ballons	19.90
Moonshuttle	19.90
Pooyen	19.90
Sea Bandits	19.90
Spider Quake	19.90

Commodore 64

Titel	Preis
ACE	25.90/37.90
Championch. Football	25.90/37.90
Barbarian	25.90/37.90
Bombjack II	25.90/37.90
Deceptor	25.90/37.90
Enduro Racer	25.90/37.90
Fantasy	—.—/37.90
Firetrack	24.90/36.90
Indoor Sports	24.90/36.90
Killed until Dead	24.90/36.90
Last Ninja	24.90/36.90
Leviathan	25.90/37.90
Mercenary Compendium	—.—/36.90
Metrocross	24.90/36.90
Quartett	24.90/36.90
Samurai Trilogy	24.90/36.90
Six Pack	25.90/37.90
Sky Runner	24.90/36.90
Trio	25.90/37.90
Wonderboy	24.90/36.90

Solange Vorrat reicht!

Commodore

Titel	Preis
Alley Cat	—.—/25.90
Arkanoid	19.90/—.—
Break Thru	19.90/—.—
Dragons Lair	19.90/—.—
Gauntlet	19.90/—.—
Howard the Duck	19.90/—.—
Marble Madness	19.90/25.90
Raid 2000	19.90/—.—
Scate Rock	19.90/—.—
Shanghai	19.90/—.—
Space Harrier	19.90/—.—
Super Huey II	19.90/—.—
Tenth Frame	19.90/—.—
Thai Boxing	19.90/—.—
Transformer	—.—/25.90
Xevius	19.90/—.—

Commodore C 16

Titel	Preis
ACE	25.90/—.—
Classic I, II, III	je 22.90/—.—
Computer Hits 5	25.90/—.—
Danger Zone	9.90/—.—
Excellor 8	22.90/—.—
Five Star Games II	25.90/—.—
Favorite 4	25.90/—.—
Ghosts'n Goblins	22.90/—.—
G-Man	9.90/—.—
Gun Law	9.90/—.—
Gwnn	9.90/—.—
Kung Fu Kid	19.90/—.—
Lybrator-Space Finds	25.90/—.—
Masterchess	9.90/—.—
Paperboy	25.90/—.—
P.O.D.	9.90/—.—
Powerboy	9.90/—.—
Saboteur	25.90/—.—
Scooby Doo	22.90/—.—
Terra Cognita	9.90/—.—
Vegas Jackpot	9.90/—.—
Way of the Tiger	22.90/—.—

Atari ST

Titel	Preis
Supercycle	—.—/49.00
Championship Wrestling	—.—/49.00
Trailblazer	—.—/55.00
Mercenary	—.—/49.00

Software-Bestellschein

Ich bestelle aus dem Diabolo-Versand folgende Software:

ASM 8

Anzahl	Titel	Gesamt-preis

Computertyp

Name des Bestellers

Anschrift

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Ich wünsche folgende Bezahlung:

- ☐ Nachnahme (zuzüglich 5.70 DM Versandkosten)
- ☐ Vorauskasse (zuzüglich 3 DM Versandkosten, ab 100 DM Bestellwert versandkostenfrei)

Bei Vorauskasse bitte Scheck beilegen.

Coupon ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:

Diabolo-Versand, PF 1640, 7518 Bretten.

Eine Abteilung des Verlags Rätz-Eberle GdbR.

SCHACHECKE

Meisterliches Schach?

Programm: Masterchess, **System:** C-16, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Soest, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

MASTERCHESS - mit diesem klangvollen Namen hat endlich auch für C-16-Besitzer die Zeit ein Ende, in der sie nur auf ein zwar spielstarkes, aber etliche Funktionen vermissen lassendes Schachprogramm (*Grandmaster*) zurückgreifen konnten. **MASTERTRONIC**, einer der Spezialisten für Low-Budget-Spiele, hat dieses Programm zu einem wirklich günstigen Preis auf den Markt gebracht. Um es vorwegzunehmen: Eine echte Alternative in der Spielstärke bietet MASTERCHESS nicht!

Aber dafür finden sich viele nützliche Funktionen, die auf anderen Rechnern längst Standard sind, auf dem C-16 bis jetzt jedoch schmerzlich vermißt wurden. Neben den Möglichkeiten, die Bedenkzeit des Programms frei zu wählen, Spiele zu speichern oder zu laden, fällt besonders positiv auf, daß beliebige Spielsituationen und Figuren-Konstellationen aufgebaut werden können.
Die Eingabe der Züge ist recht komfortabel und folgt der üblichen Schach-Notation (z.B. d2-d4). „Rochade" und „En Passant" sind ebenso enthalten, wie das Umwandeln eines Bauern bei Erreichen des letzten Feldes. Das Spielfeld wird zweidimensional dargestellt und läßt die Figuren leidlich gut erkennen. Rechts vom Brett findet sich die Zugfolge oder – nach Drücken der RETURN-Taste – das Menü, in dem folgende Optionen aufgeführt sind:

1. RETURN (from menu)
2. SET LEVEL
3. RE-ARRANGE
4. SET UP
5. LOAD
6. SAVE
7. NEW GAME

Bei Bedienung und Ausstattung stört eigentlich nur das Fehlen einer Schach-Uhr. Nun zur Spielstärke, bei Schachprogrammen sicher das entscheidendste Kriterium. Hier liegt leider das größte Manko von MASTERCHESS. Um passable Antwortzüge auszugeben, braucht das Programm etwa drei Minuten Bedenkzeit. Der etwas begabtere Amateur (von Profis will ich hier erst gar nicht reden) muß schon wenigstens zehn Minuten einkalkulieren, um einen gleichwertigen Gegner zu haben. Nun sind Schachspieler zwar von Natur aus geduldige Menschen, aber gerade in der Geschwindigkeit liegt doch bestimmt ein Reiz von Schachprogrammen. Ein Vorteil, der hier leider nicht genutzt wurde.
Dennoch kann jedem Schachfreund und C-16-User MASTERCHESS empfohlen werden, erhält man doch zu einem sehr günstigen Preis ein durchaus brauchbares Programm. Wer jedoch besonderen Wert auf Spielstärke und Geschwindigkeit legt, sollte lieber zum etwas teureren *Grandmaster C-16* greifen! *hf*

Schachprogrammierer gesucht! „Amateure gegen Amateure"!

Da sich inzwischen eingebürgert hat, daß bei unserem großen ASM-Schachturnier nur sogenannte „Profiprogramme" gegeneinander antreten, haben wir uns entschlossen, in einer der nächsten Ausgaben eine Art „Amateur-Turnier" zu beginnen. Bei diesem Turnier sollen nun endlich auch die Programmierer zum Zug kommen, welche zwar ein Schachprogramm entwickelt haben, dieses jedoch bisher nicht gewerblich vertreiben. Keine Angst: Wir wissen, daß die Entwicklung eines Schachprogrammes zu den schwierigsten Aufgaben überhaupt gehört und nicht immer gleich ein COLOSSUS 4.0 herauskommt! Aus diesem Grunde lassen wir sogenannte „Amateur-Programme" auch nur gegen „Amateur-Programme" antreten. Wie bei jedem Spiel gilt auch hier der Grundsatz: „Dabei sein ist alles!" Um den Programmierern möglichst viele Freiheiten zu gewähren, haben wir die Wahl des Computersystems freigestellt. Lediglich folgende Bedingungen sind zu beachten:

*** Schachregeln incl. Rochade und En Passant sind Pflicht**
*** Die niedrigste Spielstufe darf eine Bedenkzeit von 2 Minuten nicht übersteigen**
*** Die Farbe des Gegners muß frei wählbar sein**
*** Das Programm muß vom Einsender selbst entwickelt worden sein und darf derzeit nicht gewerblich vertrieben werden.**

Sollte Ihr Programm alle Bedingungen erfüllen, so senden Sie es mit einer kurzen Anleitung sowie der Angabe des Systems, Erstellungsdatums und der Programmiersprache an folgende Adresse: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, z.H. Herrn Brall, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: (05651)30011.

Folgende Programme traten bisher gegeneinander an:

Gegner	System	Gegner	System
3D-Voice Chess	CPC464	Dragonchess	Dragon
3D-Voice Chess	CPC464	Chess The Turk	Spectrum
Chess The Turk	Spectrum	Caissa	C64
Caissa	C64	Grandmaster	C16
Grandmaster	C16	Microdeal Chess	IBM PC
Microdeal Chess	IBM	Colossus 4.0	CPC 464
Colossus 4.0	CPC 464	Colossus 4.0	Spectrum
Colossus 4.0	Spectrum	Cyrus II	C64
Colossus 4.0	Spectrum	Hamlet	Atari ST
Colossus 4.0	Spectrum	Turbo-Schach	IBM PC
Colossus 4.0	Spectrum	Chessmaster 2000	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	Sinclair QL
PSION CHESS	Sinclair QL	Deep Tought	Atari ST

Aus der oben abgedruckten Tabelle ist auch zu entnehmen, welches Programm in einem Turnier gewann, da nach unseren Spielregeln sich der Gewinner einer Partie für das nächste Turnier qualifiziert. Unser Favorit ist im Augenblick das Programm PSION CHESS für den Sinclair-QL, da es beim letzten Mal überraschend die IBM-Version von CHESSMASTER 2000 besiegte.

Nun zum Turnier:

Eigentlich wollten wir heute das Programm **CHECKMATE** von **ROBTEK** gegen unseren Champion **QL CHESS** antreten lassen. Leider zeigte sich im Spielverlauf, daß dieses Programm die Schachregeln nicht ganz so ernst nimmt.
Als „Ersatz„ haben wir deshalb diesmal das Atari-ST-Programm **DEEP THOUGHT** ausgewählt.

Vorstellung der Gegner

Der Champion: PSION CHESS (QL)

QL-CHESS, wie die **PSION**-Version auch öfter bezeichnet wird, ist die erste PSION-Version, welche vom Spitzenprogrammierer Richard Lang programmiert wurde. Obwohl sich diese Version nur in wenigen Eigenschaften von der neueren IBM-Version unterscheidet, möchte ich für neu hinzugekommene Leser das Programm etwas näher beschreiben.
Obwohl QL-CHESS zu den ältesten Schachprogrammen überhaupt gehört, besticht dieses Programm durch eine bisher unübertroffene 3D-Brettdarstellung. Dies ist nicht verwunderlich, denn der QL bietet für die Darstellung des dreidimensionalen Brettes immerhin eine Auflösung von 512 * 256 Pixeln unter Verwendung von vier verschiedenen Farben.
Auf diese Weise gehört QL-CHESS zu den wenigen Programmen, bei denen die 3D-Darstellung übersichtlicher ist als die gewohnte 2D-Brettdarstellung.
Wie auch die IBM-Version bietet QL-CHESS natürlich auch eine zweidimensionale Brettdarstellung. Diese Darstellung, wie auch der sonstige Bildschirmaufbau, ist fast vollständig mit der IBM-Version identisch. Auf der rechten Bildschirmhälfte wird das Brett, auf der linken Bildschirmhälfte werden die bereits gespielten Züge und am oberen Bildschirmrand die Bezeichnungen der einzelnen Funktionen bzw. Optionen angezeigt.
Obwohl das eigentliche Spielfeld etwas klein geraten ist, wirkt der gesamte Bildschirmaufbau doch sehr übersichtlich und praktisch. Möchte man eine bestimmte Funktion aktivieren, so tippt man lediglich den Anfangsbuchstaben einer der oben aufgelisteten Funktionen ein. Diese Eigenschaft ist zwar sehr einfach, verhindert jedoch die Möglichkeit, die Züge als Koordinaten einzugeben. Wie schon bei der IBM-Version müssen die Züge mit Hilfe der Cursortasten eingegeben werden. Für Anfänger ist dieser Vorgang durchaus gut gelöst, für Schachliebhaber, welche gerne Partien nachspielen, macht sich dies jedoch oft störend bemerkbar.
Im Gegensatz zu anderen Schachprogrammen erlaubt QL-CHESS nicht die stufenlose Eingabe der Bedenkzeit, sondern lediglich die Wahl eines entsprechenden Levels:
Level 0: Anfäger-Modus, Bedenkzeit unter 2 Sekunden
Level 1: 2 Sekunden Bedenkzeit
Level 2: 4 Sekunden Bedenkzeit
Level 3: 6 Sekunden Bedenkzeit
Level 4: 15 Sekunden Bedenkzeit
Level 5: 30 Sekunden Bedenkzeit
Level 6: 45 Sekunden Bedenkzeit
Level 7: 1 Minute Bedenkzeit
Level 8: 1,5 Minuten Bedenkzeit
Level 9: 2 Minuten Bedenkzeit
Level 10: 3 Minuten Bedenkzeit
Level 11: 4 Minuten Bedenkzeit
Level 12: Gleiche Zeit wie Spieler
Level 13: Mattsuche unbegrenzt

Selbstverständlich stehen auch Funktionen zum Analysieren von Mattsituationen zur Verfügung. Insgesamt 8 zusätzliche Stufen können Schachprobleme bis zum Matt in 8 Zügen finden und anzeigen. Im Test zeigte sich das Programm schon bei kurzen Bedenkzeiten von unter 15 Sekunden als enorm spielstark. Übrigens: Auch schwache Schachspieler haben bei QL-CHESS eine faire Chance, denn im Level 0 paßt sich das Programm in seiner Spielstärke dem Gegner an.
An Komfort bietet das Programm fast alles, was auch die neuere IBM-Version bietet. Schachuhr, Seitenwechsel, Zug vorspielen, Zug zurücknehmen etc. gehören bei QL-CHESS zum Standard. Für Schachfreunde,welche gerne Ihre Partien nachträglich analysieren, bietet das Programm die Möglichkeit, Partien abzuspeichern oder auszudrucken. Auch die Funktion NEXT-BEST dürfte für manchen interessant sein. Hier nimmt das Programm seinen letzten Zug zurück und führt dafür den nächstbesten aus.
Für Schachfreunde, welche die hervorragende QL-Brettdarstellung als Schachbrett nutzen möchten, bietet das Programm den 2-PLAYER-MODE. Hier können zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten, wobei der Computer als Schiedsrichter fungiert.
Alles in allem gehört auch diese ältere PSION-Version zu den leistungsfähigsten und übersichtlichsten Schachprogrammen überhaupt. *Frank Brall*

Programm: Psion Chess (QL), **System:** Sinclair QL, IBM PC, Atari ST, Apple Macintosh, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Psion, England, **Bezugsquelle:** U.a. Joysoft, Köln

Der Herausforderer: DEEPTHOUGHT (ATARI ST)

DEEPTHOUGHT nennt sich ein brandneues Programm für den Atari ST. Dieses Programm wird vorerst nur für die Atari-Version mit monochromem Monitor angeboten. Wer noch immer kein Betriebssystem im ROM besitzt, benötigt für das Programm einen Mindestspeicher von 1 MByte, andernfalls reichen 512kByte aus.
Daß DEEP THOUGHT alle Regeln inklusive dreimaliger Stellungswiederholung, 50-Zug-Regelung, Rochade und En Passant beherrscht, ist eigentlich selbstverständlich und bedarf keiner weiteren Erklärung.
Zur Bedienung des Programmes wird nahezu ausschließlich die Maus benutzt, die rechte Maustaste hat keine Funktion. Die Maus wird bei DEEP THOUGHT nicht nur zum Anwählen einer bestimmten Funktion genutzt, sondern auch zum direkten Verschieben von Figuren. Möchte man beispielsweise den Springer versetzen, so klickt man diesen an und bewegt ihn auf das Zielfeld. Obwohl ich kein großer Freund der sogenannten „Maussteuerung" bin, muß ich zugeben, daß ich selten eine so einfache und sogleich effektvolle Zugeingabe gesehen habe. Beim Versuch, eine Figur auf ein regelwidriges Feld zu stellen, huscht diese nach dem Loslassen der Maustaste auf ihre Anfangsstellung zurück.
DEEP THOUGHT besitzt gegenüber vielen neueren Programmen nur eine zweidimensionale Brettdarstellung. Diese ist allerdings wirklich gut gelungen, die einzelnen Figuren sowie Farben entsprechen in ihrer Darstellungsart dem in der Schachliteratur üblichen Standard. Obwohl für die Darstellung des Bretts nur zwei Farben verwendet wurden, lassen sich die Figuren sehr leicht unterscheiden. Wer dennoch Schwierigkeiten bei der Unterscheidung der Figuren besitzt, hat zusätzlich die Möglichkeit, eine etwas veränderte Figurendarstellung zu aktivieren.
Neben dem Brett wird bei DEEP THOUGHT ständig der letzte Zug des Spielers und der aktuelle Zug des Computers angezeigt. Auf diese Weise hat man Einblick, mit welchem Zug die im Augenblick untersuchte Hauptvariante beginnt. Zusätzlich läßt sich ein sogenannter „Protokoll-Modus" anwählen. Dieser Modus gibt die bereits ausgeführten Züge wahlweise auf dem Bildschirm oder einem angeschlossenen Drucker aus.
Leider ist es bei DEEP THOUGHT nicht möglich, die interne Bewertung eines Zuges auf dem Bildschirm anzuzeigen, was jedoch lediglich für den Schachprogrammierer interessant gewesen wäre.
Über den Menüpunkt SPIELSTÄRKE hat man die Wahl zwischen 3 Festzeiten von 5, 15 oder 60 Sekunden Bedenkzeit pro Zug. Weiterhin erlaubt der Menüpunkt ZEITEINGABE, die

durchschnittliche Bedenkzeit zwischen 0 Sekunden und 99 Minuten 59 Sekunden festzulegen. Auch ein Level zur unbegrenzten Suche (bis zum manuellen Abbruch) und zur speziellen Mattsuche bis zu 8 Vollzügen fehlt natürlich bei DEEP THOUGHT nicht. Zusammen mit einem Editor, welcher das freie Verschieben, Löschen und Setzen von Figuren erlaubt, läßt sich relativ schnell und bequem jedes Schachproblem eingeben und anschließend analysieren.
Für besonders interessante Partien bietet das Programm auch die Möglichkeit, eine Brettstellung zusammen mit wichtigen Daten, wie Namen der Gegner, Datum, Bedenkzeit und ähnliches, als Erinnerung auf einem Drucker auszugeben. Gerade diese Möglichkeit dürfte bei den echten Schachfreunden besonderen Zuspruch finden. Natürlich gehört auch das Laden und Speichern von Partien zu den Standard-Funktionen von DEEP THOUGHT. Besonders viel Wert wurde bei DEEP THOUGHT auf die nachladbare Eröffnungsbibliothek gelegt. Denn neben einer riesigen Anzahl bekannter Eröffnungen bietet das Programm hier die Möglichkeit, diese noch zusätzlich zu erweitern oder zu verändern. Neben den einzelnen Zügen läßt sich hier auch der Name der Eröffnung eingeben. Da die Eröffnungsbibliothek immer nachgeladen wird, lassen sich auch verschiedene Bibliotheken auf einer Diskette ablegen. Die Größe der Eröffnungsbibliothek wird nur von der Speichergröße des Computers und den angeschlossenen Speichermedien bestimmt. Die Eröffnungsbibliothek ist im Speicher ca. 12mal größer als auf Diskette, da sie enorm komprimiert abgelegt wird. Um sich einen Überblick über gespeicherte Eröffnungen zu verschaffen, lassen sich diese auch auf Drucker ausgeben. Hier sollte man allerdings vorsichtig sein, denn bei der mitgelieferten MEGA-Eröffnungsbibliothek würde auch ein schneller Drucker über zwei Stunden benötigen, um alle Züge auszudrucken.

Über die Spielstärke soll hier noch nicht viel verraten werden, da wir das Programm in Kürze im großen ASM-Schachturnier erleben möchten. Es sei jedoch gesagt, daß *Colossus 3.0* kein Gegner für DEEP THOUGHT war.

Fazit: Nach meiner Meinung ist DEEP THOUGHT genau das Schachprogramm, nach dem viele Schachfreunde lange gesucht haben. Obwohl es auf dem Markt schon eine ganze Reihe von ST-Programmen gibt, welche mehr Funktionen bieten, hebt sich das Programm durch eine einfache Bedienung und eine erweiterbare Eröffnungsbibliothek besonders ab. Übrigens: Für Programmierer dürfte besonders interessant sein, daß DEEP THOUGHT in der Programmiersprache C in Verbindung mit einigen Assemblerroutinen geschrieben wurde.

E. Reif

Programm: Deep Thought, **System:** Atari ST, **Preis:** Auf Anfrage, **Hersteller/Bezugsquelle:** Galactic, Stachowiak, Dörnenburg und Raeker GbR, Burggrafenstr. 88, 4300 Essen.

Das vierzehnte Turnier

PSION CHESS (QL) gegen DEEP THOUGHT (ATARI ST)

Im vierzehnten Turnier ist es endlich soweit: Zwei „bärenstarke" 68000er stehen sich gegenüber. Auf der einen Seite der moderne Atari ST mit dem neuen Programm DEEP THOUGHT, auf der anderen Seite der alte Sinclair QL mit dem alten Programm PSION CHESS (QL-CHESS). Daß man den QL nicht unterschätzen darf, zeigte sich bereits im letzten Turnier, als er ohne größere Probleme die IBM-Version von CHESSMASTER besiegte. Schon beim letzten Mal sind wir zu dem Schluß gekommen, daß nicht zuletzt der starke Microprocessor vom Typ 68000 an der enormen Leistung dieses Programmes beteiligt ist. Aus diesem Grund konnten wir diesmal besonders gespannt sein, welches der 68000er-Programme wohl gewinnen würde. Die Wetten der Redaktion waren relativ ausgeglichen, wobei ich persönlich der Meinung war, daß DEEP THOUGHT verlieren würde. Ehrlich gesagt, begründete ich meine Annahme auf dem Wissen, daß DEEP THOUGHT in C geschrieben wurde. Zwar ist diese Sprache sehr schnell, aber ein echtes Assemblerprogramm, wie es bei PSION CHESS der Fall ist, ist einfach effektiver.
Um beiden Gegnern die gleiche Chance zu geben, bot sich die direkte Zeiteinstellung von DEEP THOUGHT hervorragend an. So wählte ich bei beiden Rechnern eine durchschnittliche Bedenkzeit von 6 Sekunden. PSION eröffnete das Spiel mit der Standard-Eröffnung Bauer E2-E4. Der nachfolgende Spielverlauf ging dementsprechend sehr rasch vonstatten. Beide Gegner wirkten schon in der Anfangsphase sehr aktiv, was sich im Mittelspiel noch verstärkte. Insbesondere PSION beindruckte immer wieder durch harte, aber überlegte Attacken. Trotz harter Schläge gelang es DEEP THOUGHT jedoch, bis ins Endspiel den Materialvorteil von PSION in Grenzen zu halten. Harte Schläge wurden mit gekonnten Rückschlägen beantwortet. Bereits im 30. Zug zeigte sich jedoch, daß PSION der überlegene Partner war: Es gewann das Spiel durch MATT.
Da auch das zweite Turnier nur eine klägliche Länge von 36 Zügen aufwies, wollen wir nicht näher darauf eingehen.
Es zeigte sich wieder einmal, daß PSION ein wahrer Meister unter den 16-Bit-Programmen ist. Ich persönlich glaube nicht, daß es im Augenblick ein stärkeres Programm auf dem Markt gibt!

Frank Brall

Der alte und neue Champion: PSION CHESS (QL)

Lieber Schachfreund! Natürlich präsentieren wir auch diesmal wieder die Zugfolge zum Nachspielen der Partie. Da beide Spiele sehr ähnlich verliefen, veröffentlichen wir diesmal nur die erste Partie.

PSION QL	DEEP THOUGHT
E2-E4	E7-E5
G1-F3	G8-F6
F3XE5	D7-D6
E5-F3	F6XE4
D1-E2	D6-D5
B1-C3	F7-F5
D2-D3	D5-D4
C3XE4	F5XE4
E2XE4+	F8-E7
F3XD4	O-O
C1-F4	E7-C5
D4-E6	C8XE6
E4-E6+	G8-H8
F4-E3	F8-E8
E6-H3	D8-G5
E1-D2	C5XE3+
F2XE3	G5-A5+
C2-C3	A5-B6
A1-B1	B6-A5
A2-A3	B8-C6
F1-E2	A8-D8
D3-D4	E8-E5
E2-D3	E5-H5
H3-F3	D8-E8
F3-F7	E8-D8
G2-G4	H5-G5
H2-H3	G5-D5
B1-F1	C6-E5
F7-F8+	D8XF8
F1XF8++	

FLOP DES MONATS

Checkmate (Atari ST)

CHECKMATE – der Falschspieler

Das „Prädikat" FLOP DES MONATS ist in der Vergangenheit mit schöner Regelmäßigkeit ausschließlich Spielprogrammen zuteil geworden, die aufgrund miserabler Grafik, schlechter Umsetzung, fehlerhafter Programmierung oder anderer Mängel den Verkaufspreis in keinster Weise rechtfertigen, beziehungsweise die durch aufwendige Werbekampagnen und wochenlange Vorankündigungen geschürten Erwartungen der User nicht annähernd erfüllen konnten. Heute wollen wir einmal mit dieser Tradition brechen, denn der FLOP wird diesmal nicht ein Actionspiel oder ein Adventure sein, sondern ... ein Schachprogramm! CHECKMATE ist der Titel des von uns auserkorenen Produkts, welches vom *Game-Killer*- Hersteller ROBTEK für die Atari-ST-Rechner entwickelt wurde.

Programm: Checkmate, **System:** Atari ST (Monochrom-und Farbmonitor), **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Robtek Ltd./Diamond Software, England.

Eigentlich hätte CHECKMATE ja einen würdigeren Platz als die „FLOP-Seite" einehmen sollen; beabsichtigt war nämlich, es diesmal in unserem Schachturnier gegen die QL-Version des Schachgiganten PSION CHESS antreten zu lassen. Doch wir mußten nur allzu bald feststellen, daß dies nicht nur ein sehr ungleicher Kampf werden würde, sondern daß CHECKMATE aufgrund erheblicher Defizite und teilweise erschreckender Fehlleistungen bei der Programmierung in der Reihe der seriösen, wirklich ernstzunehmenden Schachprogramme überhaupt nichts zu suchen hat. Bevor ich zum eigentlichen Grund für die „Nominierung" zum FLOP DES MONATS komme, möchte ich Ihnen zunächst die wichtigsten Optionen des Programms nennen. In der Menüleiste am oberen Bildschirmrand sind vier Punkte untergebracht. Unter „Desk" liest man, daß CHECKMATE „...the new standard in Chess programming..." gesetzt habe – wie unzutreffend diese reichlich überhebliche Behauptung ist, brauche ich wohl nicht noch einmal zu wiederholen. Der nächste Punkt, „Files", ist den allgemeinen Optionen vorbehalten, wie etwa „Neues Spiel", „Eröffnungsbibliothek", „Abspeichern von Spielständen" und „Quit" (was sich nach einiger Spielzeit als interessantester Punkt entpuppte). Im „Editor"-Menü können die verschiedenen Schachfiguren angewählt und anschließend auf dem Brett plaziert werden, und im „Play Level" schließlich kann die Spielstärke bestimmt, auf Blitzschach oder Analyse umgeschaltet oder Matt in ein bis fünf Zügen angewählt werden. Die Bedenkzeit kann in sieben Stufen von zehn Sekunden pro Zug bis zehn Minuten pro Zug eingestellt werden; bei diesen relativ großen Sprüngen bleiben dem User natürlich nicht allzuviel Variationsmöglichkeiten.

Damit nun aber genug des Vorgeplänkels – Sie wollen nun sicher wissen, warum CHECKMATE zum FLOP DES MONATS wurde. Wie bereits erwähnt, ließen wir das Programm im Rahmen des ASM-Schachturniers gegen PSION CHESS (QL) antreten, wobei wir dem Herausforderer gegenüber seinem Kontrahenten PSION gar noch eine um vier Sekunden längere Bedenkzeit gewährten. Die ersten Züge verliefen relativ normal; ein Vorteil für eines der beiden Programme war zu diesem Zeitpunkt noch nicht zu erkennen. Im 15. Zug dann allerdings passiert, was nicht hätte passieren dürfen: Psion (Weiß) zieht den Turm von D1 auf D8 und schlägt die schwarze Dame. Doch damit nicht genug – der weiße Turm steht nun zwischen dem schwarzen König (E8) und Turm (A8) und bietet Schach; die Felder B8 und C8 sind frei. Was nun kommt, wird Sie verblüffen: Schwarz reagiert mit der großen Rochade und schlägt gleichzeitig den weißen Turm!

Jeder von Ihnen, der auch nur annähernd die Regeln des Schach kennt, wird natürlich wissen, daß unter genannten Umständen eine Rochade nicht durchgeführt werden darf. Wenn ich die Voraussetzungen für eine Rochade hier nun noch einmal kurz umreiße, dann, lieber Leser, richte ich mich dabei also besonders an die Programmierer von ROBTEK, die vor der Erstellung des Programms wohl besser einen Schachkundigen hätten zu Rate ziehen sollen. Die Rochade ist nur dann erlaubt, wenn a) sowohl Turm als auch König noch nicht bewegt worden sind, b) sich zwischen König und Turm keine weitere (gegnerische oder eigene) Figur mehr befindet und c) der König nicht (vor oder nach der Rochade) im Schach steht. Da nun aber im vorliegenden Fall sowohl Punkt b) wie auch c) zutreffen, könnte man hier gewissermaßen von einem „Doppelfehler" sprechen, der allein schon genügen würde, die Programmdiskette aus dem Atari-Laufwerk herauszuholen und in den Mülleimer hineinzuwerfen. Doch auch was CHECKMATE's Spielstärke anbelangt, ist das Programm eine einzige Enttäuschung. So bereitete es mir, der ich mich sicher nicht zu den Großmeistern zählen darf, keinerlei Schwierigkeit, CHECKMATE ein ums andere Mal zu schlagen. Um sicher zu gehen, daß die unerlaubte Rochade nicht auf *irgendeinem* Eingabefehler beruht, versuchte ich, die Partie vom ersten bis zum fünfzehnten Zug noch einmal nachzuspielen, was tatsächlich auch gelang. So oft ich auch die Partie neu durchspielte, immer wieder reagierte CHECKMATE mit denselben Zügen, und jedesmal endete das Spiel mit der Rochade. Auch dies spricht sicher nicht für den Variantenreichtum des Programms. Für geübte Schachspieler ist ein Produkt wie CHECKMATE ärgerlich, für Neulinge geradezu verwerflich, vergleichbar mit einem Lesebuch für Schulanfänger, in dem es vor Fehlern nur so hagelt. Fazit: Wer's nicht kann, soll's lassen.

Bernd Zimmermann

Dr. Dobb's Journal – C-Tools

Autoren: Sammlung aus Dr. Dobb's Journal
Verlag: Markt & Technik Verlag, Buchverlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München
ISBN-Nr.: 3-89090-190-5
Umfang: 692 Seiten
Preis: 78 DM

Da sich die Programmiersprache C immer größerer Beliebtheit erfreut, wächst endlich auch das Literaturangebot.

Diese Sprache zeigte sich in den letzten Jahren äußerst flexibel. So konnten beispielsweise komplette Betriebssysteme in C entwickelt werden. Während dieser Zeit hat die amerikanische Computerzeitschrift „Dr. Dobb's Journal" eine Vielzahl solcher Tools veröffentlicht. Die interessantesten dieser Tools wurden in diesem Buch als Quellcode abgedruckt. Die Programme werden in den begleitenden Beschreibungen erläutert. Alle Programme und Tools ergeben zusammen ein komplettes Entwicklungspaket für CP/M mit Editor, Compiler, Assembler, Linker und Cross-Referenz-Programm. Im einzelnen unter anderem enthalten:

- Ein kompletter Small-C-Compiler mit Bibliothek für CP/M 80 mit zusätzlichen Tools, wie Präprozessor, einem Treiberprogramm zur automatischen Ausführung aller Compilerläufe und Modulen zum Aufruf der BDOS-und BIOS-Funktionen von CP/M
- Ein Makro-Assembler und ein Linker, die 8080- und Z80-Code erzeugen können
- Ein Interpreter für Befehlszeilenparameter
- Ein komfortables Programm zum Durchsuchen von Dateien
- Eine Vielzahl von Routinen für die Textformatierung und -verarbeitung inklusive einem Texteditor.
- Ein Cross-Referenz-Programm für C-Programme

Neben der Sammlung zahlreicher Tools enthält das Buch jedoch auch einige Artikel, die sich mit speziellen Techniken oder Grundthemen befassen. So wird beispielsweise der Aufbau von Bibliotheken oder die Arbeitsweise eines C-Compilers näher erläutert. Auch interessante Informationen zum Format eines Linkers sind in dem Buch zu finden. Besonders loben möchte ich die Druckqualität der Listings, hier wurde offensichtlich statt des üblichen Matrix-Druckers ein Typenrad-Drucker eingesetzt.
Fazit: Das Buch bietet sich insbesondere für Leser an, welche schon Erfahrungen mit der C-Programmierung besitzen und nur die Effektivität Ihrer Programme durch das ein oder andere Tool noch verbessern möchten. Auch Programmierern, die noch wenig Erfahrung mit dem Aufbau eines Compilers oder Editors besitzen, kann das Buch als Leitlinie dienen.

Frank Brall

Amiga Programmer's Handbook Volume 1

Autor: Eugene P. Mortimore
Verlag: Sybex Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf
ISBN-Nr.: 0-89588-367-X
Umfang: 575 Seiten
Preis: 85 DM

Auf dieses Buch werden viele Amiga-Besitzer gewartet haben! Alle Library-Funktionen werden ausführlich erklärt (mit Ausnahme von EXEC, dem Volume 2, welches derzeit noch nicht lieferbar ist, gewidmet ist). Das Buch ist in englischer Sprache verfaßt. Da die erklärten Funktionen recht kompliziert sind, muß der potentielle Leser über umfangreiche Englischkentnisse verfügen. Ist diese Voraussetzung erfüllt, dann eröffnen sich dem Programmierer alle Fähigkeiten des Amiga. Zu jeder Funktion sind eine Erklärung und die benutzten Register angegeben. In etwa ist das Buch mit dem Schneider Firmware-Manual vergleichbar. Leider sind die Funktionen alphabetisch und nicht, wie es sinnvoller gewesen wäre, nach Funktions-Blöcken sortiert. Dennoch erfüllt es seinen Zweck als Nachschlagewerk ausgezeichnet. Der Autor hat es vorbildlich verstanden, einen komplizierten Stoff locker und gut verständlich wiederzugeben. Das einzige Manko dieses Buches ist, das muß ich wiederholen, die englische Sprache. Eine Übersetzung ins Deutsche würden viele User sicher begrüßen. Amiga-User, die selbst in C oder Assembler programmieren wollen, sind mit diesem Buch sicher gut beraten.

Ottfried Schmidt

Pascal auf dem C-64

Autor: Florian Matthes
Verlag: Markt & Technik AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar
ISBN-Nr.: 3-89090-222-7
Umfang: 215 Seiten incl. Diskette
Preis: 52 DM

Daß die Programmiersprache Pascal auch außerhalb von Schulen und Universitäten sich immer größerer Beliebtheit erfreut, hat sich mittlerweile herumgesprochen. Fast für jedes Computersystem gibt es heute bereits einen Pascal-Compiler, welche jedoch oft in den höheren Preislagen zu finden sind. Mit dem Werk „Pascal für den C64" bietet *Markt & Technik* seit geraumer Zeit eine preiswerte Alternative zu den bisherigen Compiler-Versionen an. Bei diesem Werk handelt es sich um ein umfangreiches Einführungsbuch, welchem ein kompletter Pascal-Compiler beiliegt.

Der Autor geht in seinem Buch speziell auf Anfänger ein, welche bisher keine oder nur wenig Kenntnisse in dieser modernen Programmiersprache besitzen. Übersichtliche Beispiele sowie zahlreiche Übungsaufgaben fordern den Leser zum aktiven Lernen auf. „Trockenübungen", wie sie bisher bei Pascal-Büchern oft der Fall waren, existieren in diesem Buch nicht, denn alle Beispielprogramme lassen sich mit dem mitgelieferten Pascal-Compiler bearbeiten. Natürlich wird diese Arbeit durch eine ausführliche Bedienungsanleitung des Systems unterstützt. Sogar ein Kapitel über „Tips & Tricks" ist in dem Buch enthalten. Hier erfährt der Profi z.B., welche Speicherbereiche vom Compiler, Programm oder RUNTIME belegt werden. Auch Hinweise, um die Grafik bzw. die Sprites des C-64 auszunutzen, finden sich in diesem Kapitel.
Trotz des relativ günstigen Paketangebots (Buch und Compiler) zeigt sich der Compiler durchaus leistungsstark. Er akzeptiert den gesamten Sprachumfang mit einigen Erweiterungen. Ein komfortabler Full-Screen-Editor ergibt zusammen mit dem Compiler eine schnelle Einheit, welche im Grundaufbau mit Turbo-Pascal verglichen werden kann. Übersetzte Programme laufen ohne weitere Hilfsprogramme auf jedem C-64 und nutzen dabei den gesamten Speicher aus. Da die RUNTIME automatisch in das Programm integriert wird, ergeben sich recht kom-

Programmer's Guide to the AMIGA

Autor: Robert A. Peck
Verlag : Sybex Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf
ISBN-Nr.: 0-89588-310-4
Umfang: 450 Seiten
Preis: 99 DM

Daß der Commodore Amiga ein Super-Computer ist, das wird wohl niemand bestreiten. Doch was nützt der beste Computer ohne Dokumentation? Zumindest diejenigen Amiga-User, die der englischen Sprache mächtig sind, können jetzt aufatmen. Im Programmer's Guide sind die wichtigsten Funktionen, in der Sprache C, mit Beispielen aufgeführt. Nach den einzelnen Funktionsblöcken sortiert, findet hier der Programmierer zu fast jeder Funktion ein Beispiel. Wer zusätzlich die zahlreichen Programmbeispiele eintippt, der erhält so eine umfangreiche Funktions-Bibliothek, auf die er jederzeit zurückgreifen kann. Exec, Grafik, Intuition usw. werden behandelt. Allerdings sind, was bei der Vielzahl der Amiga-Funktionen kein Wunder ist, einige Bereiche etwas zu kurz gekommen. So hätte beispielsweise das Multitasking etwas mehr Beachtung verdient. Das Buch ist locker geschrieben, so daß das Lesen auch nach einiger Zeit nicht zur Qual wird. Das Kapitel „Grafik" ist besonders umfangreich. Die Programmierung von Windows, Screens, Sprites und Bobs wird sehr ausführlich anhand von umfangreichen Beispiel-Listings erläutert. Dieses Buch ist für jeden Amiga-User zu empfehlen, der Englisch kann und sich näher mit dem Computer beschäftigen will. *Ottfried Schmidt*

pakte und vor allem auch schnelle Programme. Der Geschwindigkeitsvorteil gegenüber Basic liegt etwa bei dem Faktor 3 bis 4.
Die Schwerpunkte dieses Pakets kurz betrachtet:

- leistungsfähiger Compiler mit Editor auf Diskette
- vollständiger Einführungskurs
- Beispiele und Aufgaben
- Tips und Tricks für den Profi
- ausführliche Bedienungsanleitung

Alles in allem bietet das Buch dem C-64-Programmierer einen hervorragenden Einstieg in die Programmiersprache PASCAL. Insbesondere der günstige Preis, trotz eines leistungsfähigen Compilers, zeichnet dieses Buch aus. *Frank Brall*

Das Atari Grafikbuch

Autor: Michael Kofler
Verlag: Sybex Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf
ISBN-Nr.: 3-88745-673-4
Umfang: 280 Seiten incl. Diskette
Preis: 68 DM

In dem neuen Grafikbuch von Sybex erläutert der Autor die exzellenten grafischen Fähigkeiten der Atari-ST-Computer und führt anhand einer Vielzahl von in GFA-Basic geschriebenen Programmen in die Entwicklung zwei- und dreidimensionaler Grafiken sowie bewegter grafischer Objekte ein. Alle Programmbeispiele werden durch teilweise farbige Original-Bildschirmkopien sowie ausführlich kommentierte Listings dokumentiert und erläutert. Leider handelt es sich bei den abgedruckten Listings, bis auf einige wenige Assemblerroutinen, ausschließlich um GFA-Basic-Listings.
Neben dem praktischen Programmieren von Grafiken, wie dem Apfelmänchen oder dreidimensionalen Körpern, wird vor allem der mathematische Hintergrund beleuchtet. Bei der Darstellung von teilweise recht komplizierten mathematischen Formeln versucht der Autor, den mathematischen Vorgang anhand von Skizzen und kurzen Basic-Umsetzungen zu vereinfachen. Dies ist dem Autor meiner Meinung nach gut gelungen, so daß das Buch durchaus auch für die Besitzer anderer Computer interessant werden kann.
Hier noch einmal kurz zu den Schwerpunkten des Buches:

- Einführung in die Grafikprogrammierung
- Apfelmännchen-Grafik
- Einbinden von Assemblerroutinen
- Dreidimensionale Festkörper
- Objektspiegelungen
- Drahtmodelle
- Hidden Line-Algorithmus
- Hidden Surface-Algorithmus
- Bewegte Grafik
- Emulation höchstauflösender Grafiken
- Besonderheiten des GST-Assemblers
- Konvertierungshinweise für Besitzer des Atari-ST-Basic

Reif

C-Toolbox

Autor: Huckert, Edgar
Verlag: Markt & Technik Verlag, Buchverlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München
ISBN-Nr.: 3-89090-364-9
Umfang: 273 Seiten incl. Diskette
Preis: 69 DM

Zumindest für den C-Programmierer gibt es jetzt dieses umfassende Buch, welches sich ausschließlich mit der Programmierung von Texteditoren befaßt. Das Buch wendet sich an fortgeschrittene Hoppyprogrammierer, an professionelle Programmierer, an Studenten und im Textteil an Betreuer und fortgeschrittene Anwender von Textsystemen. Ziel des Buches ist es, die grundlegenden Strukturen eines Textsystemes zu durchforsten und auch dem Programmierer zugängig zu machen. So enthält das Buch auch vollständige Programme, die durchaus professionellen Ansprüchen genügen. Andere Tools sind eher skizziert und dienen zur Demonstration von Algorithmen. Auf jeden Fall bietet das Buch genügend Anregung und Material, um eigene Entwicklungen voranzutreiben oder um vorhandene Textsysteme zu erweitern. Alle abgedruckten Programme sind in C geschrieben, wobei der Microsoft-C-Compiler verwendet wurde. Da sich dieser Compiler jedoch weitgehend an den Kernighan & Ritchie-Standard hält, können die Programme leicht auch mit anderen Compilern bearbeitet werden. Neben dem Buch werden auch zwei Disketten im MS-DOS-Format mitgeliefert. Diese enthalten den Source-sowie den lauffähigen Maschinencode der folgenden Programme:

- Ein Screeneditor
- Ein Textformatierer
- Ein Ausgabetreiber
- Ein Silbentrennmodul
- Ein Spellchecker
- Module zur Datenübertragung

Anwender

Komplett-Set für Zeitungsmacher!

Programm: Fleet Street Publisher (englische Version), **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 300 Mark, **Hersteller:** Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: (0 04 41) 3 77 46 00.

„Desktop Publishing" heißt das Zauberwort, das momentan in den Köpfen der Programmierer herumgeistert. Fast jeden Monat gelangt ein „Zeitungsmacher" auf unseren Markt. Er ist richtig „in", der Gestalter von Text, Schrift, Illustration und Layout. Auch **MIRRORSOFT** gab sich dem allgemeinen Trend hin und erstellte mit dem **FLEET STREET PUBLISHER** ein Mammut-Werk, das allen Freunden des Zeitungswesens ein echt starkes Tool in die Hand gibt! Natürlich darf man bei aller Euphorie über ein professionell gemachtes Programm die Tatsache nicht außer acht lassen, daß man (bestenfalls) kleinere Anzeigenblätter, Zeitungen, Briefköpfe oder andere Dokumente erstellen kann. Ob der FLEET STREET PUBLISHER in der Lage sein kann, den Layouter oder Fotosetzer „abzulösen", scheint zumindest fraglich. Doch: Lassen wir uns zunächstmal einen kleinen Eindruck über das Programm geben, den **Manfred Kleimann** voranstellt. Danach wird **Bernd Zimmermann** dem PUBLISHER etwas auf den Zahn fühlen.

Der FLEET STREET PUBLISHER kommt für etwa 300 Mark recht günstig ins Haus! Das Komplett-Set besteht aus jeder Menge Information (ein Handbuch mit „tausend" Seiten) und drei Disketten (Master-, Grafik- und Schriften-Diskette). Zunächst einmal empfiehlt es sich, einen Blick in das Handbuch zu werfen, um die Grundbegriffe und -kniffe zu schnallen. Das ist bei vorliegendem Produkt recht einfach, sind doch die unmöglich vielen Details genauestens beschrieben. Man kann aber auch „parallel" arbeiten, d.h. man legt die System Disk Version 1.0 (Master) ein und verfolgt, was sich auf dem Bildschirm tut. Gleichzeitig blättert man im Handbuch, um herauszufinden, welchen Arbeitsgang man zunächst anstrebt. Gesagt, getan: Die Diskette liegt drin und zeigt mir folgende Pull-Down-Menüs: **Desk** (nur Informationen über den Hersteller und das Produkt); **File** (hier hat man mehrere Wahlmöglichkeiten – vom Laden und Saven von Texten oder Seiten bis hin zum Layout); **Option** (gibt einige wichtige Details wieder; zum Beispiel Vergrößerungen, Verkleinerungen, setzen des Tabulators usw.). Der wohl wichtigste Topic ist **Typography.** Unter diesem Oberbegriff verstecken sich die grundlegendsten Dinge, die man zur Erstellung eines Blattes/Zeitung benötigt: Bestimmen der Größe, der Schriftart, der Laufbreite, ja, man kann sogar Grauraster legen oder im Negativen arbeiten. Last but not least: die **Layout-Funktion** (gibt Ihnen die notwendigen Hilfsmittel zum Erstellen von Seiten – inklusive Abbildungen! – mit auf den Weg.)

Darüberhinaus sind einige Beispiel-Texte und -Layouts im Programm enthalten. Einen dieser Texte holte ich mir aus der Software raus und versuchte, ihn zu bearbeiten: Zunächst stellte ich fest, daß ich mit der Maus die Cursor-Position verändern konnte. Dort, wo der Cursor steht, kann ich entweder überschreiben oder neue Parameter (Schrift, Größe, Spaltenbreite usw.) eingeben. Alles, was jetzt „unter dem Cursor„ steht, wird nach meinen Befehlen in die gewünschte Form gebracht. Allerdings muß man dazu die „Fonts Diskette" einlegen; diese ist für die Schriften zuständig.

Als nächstes versuchte ich, einen eigenen Text zu verfassen, und spielte ein wenig herum. So wählte ich mir die Schrift „Helga" aus, setzte sie ins Negativ, wählte die Punktgröße 30 und ließ meine Spalte 183 mm breit werden. Eine schöne Überschrift ward geboren! Nun brauchte ich einen Vorspann, den ich mit 89 mm Breite und der Schrift „Sans Serif Bold", 12 Punkt groß, vorbereitete.

Den eigentlichen Text schrieb ich in 42 mm Spaltenbreite und einer „normalen" (9 Punkt-) Schrift. Besonders interessant hierbei ist das schnelle Umschalten von Schriftarten (z.B. Kursiv-Stellung) und Schrift-Modi (beispielsweise das Negativ-Stellen). FLEET STREET PUBLISHER arbeitet da sehr präzise, wenn auch bisweilen die Satztrennungen nicht dem „deutschen Standard", will sagen: der Grammatik, entsprechen. Ebenfalls etwas fehlerhaft ist der z.T. große Wortzwischenraum. Dieser entsteht dort, wo das Programm aus unerfindlichen Gründen längere Satzbausteine nicht trennen will oder kann.

Bisweilen ist es angebracht, mit der Maus zu arbeiten. Man kann entweder Sätze oder ganze Abschnitte via Maus anklikken und somit kennzeichnen. Danach werden die entsprechenden Parameter eingegeben und der Befehl ausgeführt. Die Maus ist – wie gewohnt – natürlich auch für die Pull-Down-Menüs zuständig; ebenso für das Scrolling der Seite. Überhaupt werden alle Arbeitsgänge mit der Maus begonnen und – logischerweise – auch beendet.

Nachdem ich meinen Mini-Text recht ordentlich bearbeitet hatte, wollte ich ihn ad acta legen. Dazu besorgte ich mir eine

nicht schreibgeschützte Diskette und wählte unter „File" LOAD TEXT an. Meine Arbeit war nun gespeichert und wartete darauf, wieder genutzt zu werden. Jetzt kommen wir zum eigentlichen Gebrauch des Publishers, dem Layout. Weil sich mein Kollege sehr ausführlich mit diesem Kapitel beschäftigt hat, gebe ich nun meine Feder weiter an **Bernd Zimmermann.**
Doch: Bevor ich dies mache, sei schon jetzt gesagt, daß ich das MIRRORSOFT-Produkt für ein leistungsstarkes Programm halte, welches mit Sicherheit bei der Erstellung von kleineren Publikationen interessant ist! Allerdings empfiehlt es sich bei professionellem Einsatz, einen Laser-Drucker „zur Hand" zu haben. Dieses sicherlich nicht gerade billige Gerät garantiert aber eine optimale Darstellung von ganzen Seiten. *M.K.*

Nachdem Manfred bereits die wichtigsten Optionen des FLEET STREET PUBLISHER umrissen hat, will ich nun versuchen, meine „Layout-Experimente" mit dem Programm in Worte zu fassen. Zur Gestaltung einer Seite kann entweder aus fünf vorgegebenen Seitengrößen (A4 = 297x210 mm, B5 = 257x182 mm, US Letter = 275x212 mm, US legal = 350x212 mm, Tabloid = 391x324 mm) ausgewählt oder ein Format völlig neu eingegeben werden. Hierbei können die Seitenhöhe und -breite, der rechte, linke, untere und obere Rand, die Spaltenbreite, der Spaltenzwischenraum und natürlich die Anzahl der Spalten wunschgemäß festgelegt werden. Was liegt in meinem Falle näher, als mich an die mir vertrauten ASM-Maße (Euro-Format) zu halten? Gesagt, getan. Ich gebe eine Höhe von 280 mm ein, eine Breite von 210 mm, wähle den oberen Rand mit 22 mm, den unteren mit 13mm sowie den äußeren und inneren Rand mit 20, beziehungsweise 7 mm. Was nun noch fehlt, sind die Zahl der Spalten (4) und der freie Raum zwischen denselben (5 mm). Damit wären nun die Vorbereitungen für meinen Satzspiegel (Blatteinteilung) getroffen, und ich bestätige meine Eingaben durch Anklikken des „OK"-Feldes.
In Sekundenschnelle baut sich auf dem Monitor mein Satzspiegel auf, d.h. genaugenommen nur ein Ausschnitt daraus, da die Seite nicht in ihrer vollen Höhe auf den Bildschirm „paßt". Dies ist natürlich etwas hinderlich, aber bedauerlicherweise nicht zu vermeiden, da bei einer zum Monitor „passenden" Höhe die Breite der Seite nurmehr einige Zentimeter betragen würde. Dieses Handicap wird dadurch abgemildert, daß die Seite horizontal und vertikal gescrollt werden kann (stufenlos oder mit einem größeren Sprung zum Anfang oder Ende des Blatts).
Mein nächster Schritt ist, den von uns vorbereiteten und abgespeicherten Text auf den Layout-Bogen zu befördern. Nachdem dies geschehen ist, gehe ich zunächst daran, einzelne Textblöcke zu verschieben und die Überschrift zu variieren. Auch hierbei bietet sich eine nahezu unbegrenzte Fülle von Möglichkeiten. Ich unterlege die Kopfzeile mit Graurastern in den verschiedensten Abstufungen, kehre sie ins Negativ um, stelle die Schrift kursiv und so weiter. Das Ziehen von Linien und Unterstreichungen stellt ebenfalls kein Problem dar, und auch Rahmen und Kästen erscheinen in Windeseile auf dem Monitor. Doch ich muß, wie es Manfred bereits getan hat, nochmals darauf hinweisen, daß dem User bei der Bedienung des Programms der Blick in das (allerdings in Englisch verfaßte), ausführliche und daher umfangreiche Handbuch nicht erspart bleibt. Überaus hilfreich hierbei ist allerdings die Tatsache, daß alle im Handbuch auftauchenden technischen Begriffe auf einigen Seiten noch einmal zufriedenstellend erklärt werden. So entfällt, zumindest in einigen Fällen, das lästige Nachschlagen im Wörterbuch, welches überdies nur selten eine der Computer-Terminologie gemäße Übersetzung bietet.
Nachdem ich nun meinen Text plaziert habe und mit seiner Aufteilung halbwegs zufrieden bin, mache ich mich daran, die Seite durch das Einbauen von Fotos aufzulockern. Hierbei kann aus den im Programm gespeicherten Grafiken ausgewählt oder es können eigene Fotos oder Abbildungen verwendet werden. Ich entscheide mich für erstere Möglichkeit und „hole" mir das Foto einer jungen Dame und das eines Herrn mit Brille und Baskenmütze (tatsächlich handelt es sich natürlich um Strichzeichnungen) auf den Schirm. Was kann ich nun mit diesen Fotos anstellen? Nun, zunächst einmal kann ich sie plazieren, das heißt, ich kann sie mittels der Maus in dem vorher „freigeschlagenen" (ausgesparten) Raum im Text plazieren. Weiterhin kann ich sie „beschneiden", indem ich das entsprechende Icon am linken Bildschirmrand anklicke und dann einen Teil des Fotos (am oberen oder unteren, bzw. am seitlichen Rand) wegnehme. Doch damit nicht genug: Ich kann das Foto um seine Achse drehen (also auch schräg einbauen), ich kann es einrahmen, und – was das Tollste ist – ich kann es verkleinern oder vergrößern (stufenlos von 12.5% bis 200%)!
Natürlich kann beim Layout einer Seite auch der umgekehrte Weg eingeschlagen werden, indem zuerst die Abbildung plaziert und dann der Text um sie herumgebaut wird. Doch welche Methode man auch bevorzugt, der große Vorteil des Programms liegt darin, daß man einen genauen Überblick über den noch zur Verfügung stehenden Raum hat. Wenn Sie also feststellen, daß mit dem bis dahin geschriebenen Text die Seite nicht gefüllt werden kann, so können Sie noch einige Zeilen hinzuschreiben, eine weitere Abbildung mitaufnehmen, die Überschrift vergrößern und so weiter. Im anderen Falle, wenn der Platz nicht ausreicht, kann der Text um einige Zeilen gekürzt, die Überschrift verkleinert oder das Foto beschnitten werden etc. Somit stellt der FLEET STREET PUBLISHER ein sehr vielseitiges Programm mit einer erstaunlichen Anzahl von (größtenteils sinnvollen) Features dar. Seine Bedienung ist relativ einfach und wird durch das wirklich informative und übersichtlich gegliederte Handbuch noch erleichtert (eine gewisse Zeit der Eingewöhnung setze ich natürlich schon voraus). Doch ich möchte mich Manfreds Meinung in puncto Verwendungsmöglichkeiten anschließen: Mit dem FLEET STREET PUBLISHER können Sie sicherlich keinen „Stern" oder „Spiegel" gestalten, und auch mit einer Tageszeitung würden Sie Probleme haben. Für viele Zwecke reicht das Programm jedoch völlig aus. Ob Sie nun eine Schülerzeitschrift machen wollen, einen Katalog, ein Anzeigenblatt, eine alternative (ja meist recht schlicht gestaltete) Zeitung oder dergleichen mehr – bei all diesen Anwendungen wird der FLEET STREET PUBLISHER ein hilfreiches, den Anforderungen genügendes Tool sein, mit dem zu arbeiten überdies großen Spaß machen kann. *bez*

Fleet Street Publisher im Test

Von Bernd Zimmermann und Manfred Kleimann

Daß man auch einen guten Desktop Publisher erstellen kann, beweist *Mirrorsoft* mit seinem *Fleet Street Publisher* eindrucksvoll! Obwohl man vielleicht dieses Programm nicht im "großen Medienbereich" einsetzen kann, werden doch einige Möglichkeiten geboten, kleinere Anzeigenblätter, Broschüren, Zeitungen, Briefköpfe oder andere Dokumente zu erstellen!

Wir wollen hier versuchen, einige Beispiele für die Arbeitsweise des *Publishers* darzustellen, wobei zu bemerken ist, daß auch kleinere Fehler im Programm stecken – wie Trennungsfehler oder zu starkes Auseinanderziehen von Satzbausteinen! (M.K.)

Fleet Street Publisher im Test

FACE, POINTSIZE & LEADING

9 West End
10 West End Bold
11 College
12 College Bold

12 14 16 18

Point size: 12
Set width:

Face: 12 College Bold
UPRIGHT
Leading above baseline: 75 %
Leading below baseline: 25 %
Ok
Cancel

Positiv: Bedienerfreundlich durch umfangreiche, sinnvoll gegliederte Pull-Down-Menüs; (semi-)professioneller Einsatz für kleinere Verlage möglich; genügend Schriften (modifizierbar) sind vorhanden; die Spanne der Schriftgrößen (4-72 Punkt) ist ausreichend; es ist möglich, die Schrift negativ erscheinen zu lassen und diverse Graurasterabstufungen zu verwenden; Fotos und Abbildungen können gedreht, beschnitten, umrahmt, vergrößert und verkleinert werden; stufenloses Abfahren der Seite; Ganzseiten-Layout; hervorragendes Preis-/Leistungsverhältnis.
Negativ: Trennungsfehler; häufig zu große Wortzwischenräume; häufiger Diskettenwechsel; Anschaffung eines Laserdruckers erscheint nötig (obwohl auch mit Matrixdrucker gearbeitet werden kann).

Sensation für IBM-PC

Programm: TURBO BASIC, **System:** IBM-PC, **Preis:** Ab 285 Mark, **Hersteller:** Borland International, **Bezugsquelle:** Heimsoeth Software, Fraunhoferstraße 13, 8000 München 5.

Bereits seit Wochen reden eingefleichte MS-DOS-User von nichts anderem mehr als von den neuen Produkten **TURBO-BASIC** und **TURBO-C** von **BORLAND INTERNATIONAL.** Im Gegensatz zur TURBO-C-Version, welche weiterhin auf sich warten läßt, ist TURBO BASIC jetzt endlich erhältlich. Wir haben uns deshalb die fertige Version von TURBO BASIC, nicht die Vorab-Beta-Version, etwas näher betrachtet.
Zum Lieferumfang von TURBO BASIC gehören zwei dicke Handbücher, einmal das sogenannte „Einführungshandbuch" mit ca. 190 Seiten und dann das Referenzbuch mit über 600 Seiten. Zwar war ich gewohnt, daß die Dokumentationen von BORLANDs Produkten überdurchschnittlich ist, jedoch übertreffen die mitgelieferten Handbücher von TURBO BASIC alles, was ich bisher an Basic-Dokumentationen sah. Selbstverständlich liegen beide Handbücher als deutsche Übersetzung vor, wie es bei Heimsoeth ja die Regel ist. Das eigentliche Programmpaket wird auf zwei Disketten ausgeliefert. Der Compiler selbst belegt zusammen mit einem HELP-File und dem bekannten HANOI-Demo die erste Diskette. Die zweite Diskette ist mit Demoprogrammen, wie MICROCALC, MUSIC, BALLDEMO, sowie mathematischen Berechnungsprogrammen belegt.
Gestartet wird der Compiler, indem man vom MS-DOS aus das 204 kByte lange File mit der Bezeichnung TB aufruft. Dieses Programmfile beinhaltet neben dem eigentlichen Compiler die gesamte Entwicklungsumgebung mit Editor und Runtime-Library. Das Programm meldet sich nach dem Aufruf mit einer modernen Benutzeroberfläche, wie sie schon von *Turbo Prolog* her bekannt sein dürfte. Bei dieser Benutzeroberfläche wird der Bildschirm in unterschiedliche Fenster mit unterschiedlichen Aufgaben unterteilt. Neben dem Editor-Fenster gibt es eines für die Compiler-Meldungen und eines für die eigentlichen Ausgaben des Basic-Programmes. Ein weiteres DEBUG-Fenster läßt sich über einen Menüpunkt noch zusätzlich eröffnen. Alle Fenster können ähnlich wie bei der Benutzeroberfläche GEM frei plaziert und beliebig groß dargestellt werden. Wer bisher mit der GEM-Fenstertechnik etwas auf Kriegsfuß stand, dem muß gesagt werden, daß die Bedienung bei TURBO-BASIC wesentlich einfacher und praktischer vonstatten geht, als man es beispielsweise von einigen ATARI-ST-Programmen her kennt.
Die einzelnen Menüpunkte zum Aufruf von Compiler, Editor oder ähnlichem werden bei TURBO BASIC ausschließlich über Pull-Down-Menüs aufgerufen und aktiviert. Die Auswahl eines Menüpunktes, bzw. eines Pull-Down-Menüs kann wahlweise über die Cursortasten oder über die Eingabe eines Anfangsbuchstabens geschehen. Geübte TURBO-PASCAL-Programmierer werden hier besonders die zweite Möglichkeit zu schätzen wissen.
Der Editor von TURBO BASIC entspricht in seinem Aufbau und in seinen Qualitäten dem aus TURBO PASCAL her bekannten Standard-Editor. Zusätzlich ist dieser Editor in der Lage, in Fenstern mit beliebiger Lage in beliebiger Größe Texte zu editieren. Hat man ein Basic-Listing eingegeben, so gelangt man mit der ESC-Taste in die Status-Zeile, von der man das Programm mit RUN starten kann. Sofort nach der Quittierung des RUN-Befehles erscheint im Compiler-Fenster wie üblich die augenblicklich bearbeitete Zeile. Wie schon bei allen Programmen aus der TURBO-Serie arbeitet auch dieser Compiler mit einer unglaublichen Geschwindigkeit. Im Test wurde das Programm *Microcalc,* welches aus ca. 2000 Programmzeilen besteht, in einer Minute compiliert. Bedenkt man, daß während dieser Zeit zahlreiche Include-Dateien nachgeladen wurden, so dürften diese Compilerzeiten selbst den skeptischsten Kritiker überzeugen.
Etwas nachteilig, jedoch nicht unzumutbar, ist, daß TURBO BASIC nicht über einen echten LINKER verfügt, wie man es von den meißten C-Compilern her kennt. Dadurch muß bei einem compilierten Programm immer die gesamte RUNTIME-Bibliothek angehängt werden, wie es von TURBO PASCAL her schon bekannt ist. Dies hat den Nachteil, daß das compilierte Programmfile auch bei kleineren Programmen eine größere Länge aufweist, als es eigentlich sein müßte, denn ein Textprogramm benötigt eigentlich keine Grafik- oder Soundroutinen. Aber dieses Manko vergißt man schnell, wenn man an die schnelle Compilierung und an die schnelle Ausführungszeit des Compilates denkt. Tatsächlich zeigten einige Programme im Test sogar schnellere Ausführungszeiten, als sie von TURBO PASCAL her erreicht werden, was bei BASIC-COMPILER schon eine beachtliche Leistung bedeutet. Insbesondere das Standard-Problem „TURM von HANOI" demonstriert die hervorragenden Eigenschaften von TURBO BASIC.
TURBO BASIC erzeugt echte EXE-Files, welche frei im Computer verschoben werden können und beliebig lang sein dürfen. Dies ist auch nötig gewesen, denn TURBO BASIC ist in der Lage, die gesamten 640k eines ausgebauten PC's zu nutzen. Eine Beschränkung von 64k, wie es noch bei TURBO PASCAL der Fall ist, existiert bei TURBO BASIC nicht mehr.
Der Befehlsatz von TURBO BASIC ist so umfangreich, daß selbst eine Kurzbeschreibung der einzelnen Befehle aus Platzgründen an dieser Stelle nicht möglich ist. Aus diesem Grunde möchte ich nur darauf hinweisen, daß dieser Befehlssatz über 250 Befehle umfaßt. Damit dürfte der Befehlsatz von TURBO BASIC eigentlich unerreicht sein (und bestimmt auch einige Zeit bleiben). Daß die Anzahl nicht immer ausschlaggebend für die Qualität eines Compilers ist, weiß wohl jeder. Denn was nützt ein umfangreicher Befehlssatz, wenn sich dadurch Programme nicht mehr allgemein schreiben lassen, um sie später auf andere Computer zu übertragen? Aber auch hier haben die Programmierer von BORLAND mitgedacht, denn TURBO BASIC ist aufwärtskompatibel zu den Standard-Basic-Versionen BASICA und GWBASIC.
Wie bei allen neuen Programmiersprachen wurde auch TURBO BASIC dem modernen Standard angepaßt. Das bedeutet, daß Zeilennummern zwar zulässig sind, jedoch auch weggelassen werden können. Strukturierung wird bei TURBO BASIC ebenfalls großgeschrieben. Befehle, wie WHILE/WEND, DO LOOP, REPEAT/UNTIL, sind nur einige Beispiele für die neuen Möglichkeiten der Programmierung. Auch Proceduren, Functionen, Recursion oder Lokale Variablen, wie sie von Pascal bekannt sind, wurden in TURBO BASIC integriert. Besonders interessant dürften neben zahlreichen Grafik-Befehlen auch die Variablen Arten sein. Neben Standard-INTEGER und REAL-Zahlen lassen sich auch LANGINTEGER oder doppelt genaue Realzahlen darstellen. Damit dürften REAL-ZAHLEN auch endlich in mathematischen Berechnungen einsetzbar werden. Befehle zur Verwaltung von verschiedenen Windows gehören ebenfalls zum Standard wie leistungsstarke Befehle zum Erzeugen von Sound.
Wem die Arbeitsgeschwindigkeit von BASIC immer noch nicht ausreicht, der hat die Möglichkeit, über den guten alten INLINE-Befehl mit ein paar Machinecode-Bytes auszuhelfen.
Daß TURBO BASIC auch zukunftssicher entwickelt wurde, zeigt die Eigenschaft, daß sowohl ein Arithmetik-Coprozessor, eine EGA-Karte sowie die Grafikmöglichkeiten der neuen IBM-Serie ausgenutzt werden können.
Alles in allem könnten wir noch viele Seiten mit dem Bericht über dieses neue Programm von BORLAND füllen, ohne daß uns der Stoff knapp werden würde. Ich möchte jedoch hier den Test mit dem Fazit beenden, daß TURBO BASIC sowohl für den Anfänger als auch für den Profi eine unglaubliche Herausforderung darstellt. Es wurde in TURBO BASIC praktisch alles integriert, was sich der anspruchsvolle BASIC-Programmierer nur denken kann. Ich kann dieses Programm jedem BASIC-Programmierer uneingeschränkt empfehlen, insbesondere bei dem sagenhaften Preis von 285 DM!

Frank Brall

ASM HIT

Positiv: Moderne Benutzeroberfläche mit Fenstertechnik; enorm schneller Compiler; umfangreicher Befehlssatz mit über 250 Befehlen; volle Strukturierung möglich (mit und ohne Zeilennummern); Grafik- und Sound-Befehle; Prozeduren/Funktionen/Rekursion u.v.m.; gesamter Speicher wird ausgenutzt; EGA- und neue IBM-Norm wird unterstützt; GWBASIC und BASICA kompatibel.

Negativ: Kein echter Linker vorhanden.

Stoppt den Cursor!

Programm: Cruise Control, **System:** IBM-PC und Kompatible, **Preis:** nur 99 DM, **Hersteller:** Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, **Bezugsquelle:** Software Connection, Otkerstr. 7, 8000 München 90

Wer kennt die Probleme mit dem Cursor nicht? Erst einmal braucht er viel zu lange für größere Strecken, und zweitens läuft er meist noch lange, nachdem man die Taste losgelassen hat, weiter. Gerade bei Textprogrammen oder Tabellenkalkulationen macht sich dieser Effekt oft sehr nachteilig bemerkbar. Beispielsweise beim Markieren oder Löschen von Textstellen fährt man fast immer über das eigentliche Ende hinaus. Hat man dann schon die ENTER-Taste betätigt, so ist es zu spät, der Text ist weg.

Genau für dieses Problem, von dem die ASM-Redaktion ein Lied singen kann, ist jetzt ein neues Programm erschienen. **CRUISE CONTROL**, so nennt sich das Wunderding, welches die komplette Kontrolle über den Cursor verschaffen soll. Im Test zeigte sich dieses Programm als ein wirklich brauchbares Utility, welches den Umgang mit leistungsstarken Textprogrammen oder auch anderen Anwendungen stark verbessern kann.

Das Programm wird Speicherresident installiert und kann somit in die AUTOEXEC.BAT-Datei mit aufgenommen werden. Die Geschwindigkeit des Cursors kann vom Anwender frei definiert werden, wobei diese Beschleunigung erst nach einer kurzen Wegstrecke voll ausgefahren wird. Auf diese Weise wird verhindert, daß beim kurzen Antippen der Cursortasten auch wirklich nur eine Position weitergerückt wird. Besonders wichtig ist, daß auch bei längerer Dauerbetätigung der Cursortasten der Tastaturpuffer nicht überläuft. Das bedeutet, der Cursor bleibt wirklich dann stehen, wenn man die Cursortasten los läßt – und nicht einige Minuten später.

Zusätzlich wurde CRUISE CONTROL mit einem CHRONOMETER-Befehl ausgestattet, welcher dafür sorgt, daß die Uhrzeit an einer beliebigen Stelle ausgegeben werden kann. Ein automatischer AUTO-Dimmer sorgt dafür, daß bei Nicht-Benutzung der Tastatur nach einer einstellbaren Zeit der Bildschirm abgeschaltet wird. Diese Vorkehrung soll den Bildschirm vor einem „Einbrennen" schützen, was mir allerdings etwas unnötig erscheint.

Ansonsten zeigte sich dieses Tool als sehr nützlich und sollte zumindest bei regelmäßigen Arbeiten am PC verwendet werden. Laut Aussagen des Herstellers ist das Programm kompatibel zu fast allen Anwenderprogrammen. Unter anderem zu: *LOTUS, SYMPHONY, SIDEKICK, TURBO PASCAL, FLASH, TURBO LIGHTNING, REFLEX, WORDSTAR 2000, WORD PERFECT, MULTIMATE, PROKEY, MICROSOFT WORD, DBASE III, FRAMEWORK* u.v.m.

Im Test zeigte sich, daß das Programm auch zu dem von der ASM-Redaktion verwandten VIZAWRITE kompatibel ist.
lesen. *Frank Brall*

Positiv: Kompatibel zu fast allen Programmen, einfache Bedienung und Installation, Uhrzeit an beliebiger Stelle möglich
Negativ: ---

Nützliche Hilfen für PC-Freunde!

Programm: PC-TOOLS, **System:** IBM-PC und Kompatible, **Preis:** nur 99 DM, **Hersteller:** Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869. **Bezugsquelle:** Software Connection, Otkerstr. 7, 8000 München 90

Obwohl MS-DOS, insbesondere die Version 3.2, ausreichend mit sogenannten DOS-Hilfsprogrammen wie XCOPY, DISKCOPY und ähnlichem ausgestattet ist, vermißt doch der ein oder andere eine benutzerfreundliche Menüoberfläche. Gerade in der heutigen Zeit, wo bereits Festplatten durch den starken Preisverfall in den Bereich der Hobbyanwendung vorstoßen, benötigt man ein komfortables und schnelles Programm zum Verwalten von Files bzw. Daten.

Für diesen Zweck wurde auch das Programm **PC TOOLS** entwickelt. Im Gegensatz zu vielen ähnlichen Programmen läßt sich dieses Programm resident unter MS-DOS integrieren. Dies bedeutet, nach dem Betätigen der Tastenfolge ESC und CTRL läßt sich das Programm jederzeit aktivieren. Nach dem Aufruf des Programmes meldet sich das Programm mit einem übersichtlichen Menü sowie der Anzeige des Disketteninhaltes. Der Benutzer hat nun die Möglichkeit, mittels der Cursortasten einzelne oder auch mehrere Files zu markieren und über ansprechbare Befehle zu bearbeiten.

Bei den Befehlen handelt es sich im wesentlichen um die Standard-Befehle, welche von MS-DOS ebenfalls zur Verfügung gestellt werden. Der eigentliche Vorteil besteht nur darin, daß die Bedienung durch PC TOOLS enorm vereinfacht und dadurch auch verschnellert wird.

Hier nur eine kurze Auflistung der wichtigsten Befehle:

UNDELETE - mit diesem Befehl können versehentlich gelöschte Files wieder hergestellt werden.

FORMAT - Formatieren einer neuen Diskette ohne, PC TOOLS zu verlassen.

COPY - Kopieren von Files auch zwischen verschiedenen SUB- Directories.

LOOK - Textfiles lassen sich mit Hilfe dieses Befehles lesen.

SEARCH - mit diesem Befehl läßt sich entweder ein Filename oder ein bestimmter Ausdruck in einem Text ausfindig machen.

PRINT - auch dieser Befehl ist sehr nützlich, er erlaubt Ihnen das Ausdrucken eines Files wahlweise in HEX oder ASCII.

MOVE - Bewegen von Dateien aus einem Unterverzeichnis zu einem anderen und reorganisieren von Verzeichnissen.

PC TOOLS arbeitet praktisch mit jedem IBM-Kompatiblen – Mindesthauptspeicher 256K – zusammen. Im speicherresidenten Modus belegt PC-Tools 64KB. Neben den Standard-Laufwerken wird auch eine Festplatte sowie 3.5-Zoll-Laufwerke und der Extended Memory durch das Programm unterstützt.

Für Anwender, welche sehr oft mit dem Verwalten oder Kopieren von Files zu tun haben, bietet das Programm eine gute Alternative zu den etwas umständlicheren MS-DOS Funktionen. *E. Reif*

Positiv: Übersichtliche Darstellung des Directory's und dessen Struktur, einfache Bedienung durch Menüstrukturen, Festplatte, Extended Memory wird unterstützt
Negativ: Für Hobbyanwender recht hoher Preis

c16chris

Programmiersprache C: Eine Modeerscheinung?

Obwohl die Programmiersprache C in den letzten Monaten fast sprungartig an Popularität gewonnen hat, handelt es sich bei dieser Sprache keineswegs um eine Modeerscheinung. Da sich die Programmiersprache C in den letzten Monaten selbst bei den sogenannten Homecomputern wie C64, CPC oder ähnlichen Rechnern ausbreitet, wollen wir an dieser Stelle versuchen, auch dem Neuling die Programmiersprache C grob zu skizzieren. Im Anschluß betrachten wir uns drei der bekanntesten C-Compiler in Form einer kurzen Vorstellung bzw. einem Geschwindigkeitsvergleich.

Ist C eine Hochsprache ?

Diese Frage ist eigentlich mit Ja zu beantworten, obwohl C etwas vom Standard gewöhnlicher Hochsprachen, wie BASIC oder LOGO, abweicht. C ist eine universell verwendbare Sprache – und ein wenig vom Hauch der Allmächtigkeit umgeben. Leistungsattribute, Effizienz und Geschwindigkeit werden meist in einem Atemzug mit der Sprache C erwähnt. Besonders interessant ist die Möglichkeit, Hardware-Einrichtungen explizit kontrollieren zu können. In der Praxis verbindet C die Fähigkeiten der Assemblersprachen mit dem Komfort von Hochsprachen. Der Nachteil besteht darin, daß die Programmiersprache C im Gegensatz zu Basic einiges Umdenken erfordert und dadurch nicht besonders einfach zu erlernen ist. Insbesondere ist bei der Programmiersprache C die Disziplin wichtig, da wie bei Pascal oder Modula schon angedeutet, Variable und Funktionen definiert werden müssen.

Woher kommt die Programmiersprache C ?

Der eigentliche Ahnvater von C ist die Sprache BCPL (basic combined programming language), die von Martin Richard am Massachusets Institute of Technology entwickelt wurde. Ende der 60er Jahre war BCPL eine beliebte Sprache für den Bereich Systemprogrammierung. Mit einem Seitenblick auf diese Sprache entwickelte Ken Thompson am Bell Laboratorium in New Jersey die Sprache B. Diese Sprache wurde beispielsweise zur Implementierung des ersten UNIX-Systems auf einem PDP-7-Computer der Firma Digital Equipment verwendet. BCPL sowie auch B waren typenlose Sprachen, wenn man einmal vom Typ „Maschinenwort" absieht.
1972 wurde die Programmiersprache B von Dennis Ritchie neu überarbeitet. Nachdem er in das neue Sprachkonzept von B verschiedene Typen aufnahm, wurde die Sprache umgetauft. Die Programmiersprache C war geboren. Als erstes wurde diese Sprache auf dem Rechner PDP-11 implementiert und ausgebaut. Um effiziente Codes zu erzeugen, wurde die Sprache anfangs speziell auf die Hardware des PDP-11 zugeschnitten. Später kamen Thompson und Ritchie jedoch zur Einsicht, daß ein Gewinn an Portabilität viel höher zu bewerten ist als ein minimaler Leistungsverlust.
Diese Einsicht hat dazu geführt, daß die Programmiersprache C heute weitgehend System- und Hardware-unabhängig geworden ist. Programme, welche heute auf Rechnern wie Amiga oder IBM-PC entwickelt wurden, können fast ohne Probleme untereinander ausgetauscht oder auf andere Rechner übertragen werden. Befehle oder Funktionen in denen sich einzelne C-Compiler untereinander unterscheiden, können einfach neu definiert werden, so daß sich auch solche Programme übertragen lassen.
Die folgenden Stichworte umreißen kurz, was die Sprache C beinhaltet und bietet:

Typenkonzept
Blockstruktur
Maschinenunabhängiges Programmieren
Hardwarenahe Operationen
Makropräprozessor
Standard-Include-Dateien
Rekursive Funktionen
Separate Compilierung
Systemaufrufe

Natürlich hat auch die Programmiersprache C neben Vorteilen auch einige Elemente, die nicht in die Sprache integriert werden konnten:

Operationen auf den zusammengesetzten Datentypen, Arrays
Ein-/Ausgabe-Routinen
Mathematische Funktionen
Parallele Prozesse
Prozeß-Synchronisation
Heap Verwaltung mit Garbage-Collection

Trotz dieser „fehlenden" Eigenschaften dürfte die Programmiersprache derzeit eine echte Herausforderung für jeden Programmierer darstellen. In kaum einer anderen Sprache lassen sich umfangreichere Programme schneller und insbesondere auch einfacher erstellen als in der Programmiersprache C. Besonders möchte ich an dieser Stelle auch auf den ATARI ST hinweisen, dessen Betriebssystem fast vollständig in C geschrieben wurde. Die enorme Leistungsfähigkeit der ST GEM-Funktionen läßt sich beispielsweise in keiner Sprache einfacher ausnutzen als in C. Nicht zuletzt gehört der ST zu einer Serie von Computern, auf der zu 80% in C programmiert wird. Auch das Betriebssystem des beliebten AMIGA wurde nicht in C entwickelt, hier war der C-Vorgänger BCPL gefragt. Aber auch dieses erlaubt dem C-Programmierer größtmögliche Freiheiten, denn zahlreiche Bibliotheken unterstützen bereits heute die enormen Grafikfähigkeiten dieses Systems.
Ich hoffe, ich habe mit diesen Sätzen etwas Interesse bei den bisherigen Assembler-Programmierern wecken können.

```
    if (is_cli) printf("couldn't open mathtrans library\n")
    close_things();
    exit(1);
}
mask |= MATHTRANS;

allocate_rasters();

if ((s = (struct Screen *) OpenScreen(&ns)) == (struct Scr
    if (is_cli) printf("could not open the screen!\n");
    close_things();
    exit(2);
}
mask |= SCREEN;
nw.Screen = s;

if((w = (struct Window *)OpenWindow(&nw)) == (struct Windo
    if (is_cli) printf("could not open the window!\n");
    close_things();
```

Ich möchte nicht bestreiten, daß auch andere Programmiersprachen, insbesondere Assembler, ihre Berechtigung haben, jedoch sollte man zumindest wissen, daß heute ein großer Teil aller Anwenderprogramme ja sogar Spiele in der Programmiersprache C geschrieben werden konnten. Als Beispiel nenne ich hier nur das bekannte Spiel *Typhoon* für den Atari ST.
Daß mittlerweile eine wahre Fülle von C-Compilern auf dem Markt existiert, möchte ich im Anschluß sowie in den nächsten Ausgaben die Gelegenheit nutzen, um einige Compiler etwas näher vorzustellen. Ich betone absichtlich das Wort „vorstellen" und nicht testen, da sich die Qualität und insbesondere die Fehler eines C-Compilers oft erst nach mehreren Monaten intensiver Arbeit herausstellen.

Programm: Microsoft C Version 4.0, **System:** MS-DOS ab Version 2.0, **Preis:** ca. 1200 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Microsoft GmbH, Erdinger Landstr. 2, 8011 Aschenheim-Dornach, Tel.089/461070

Als wir die Testversion von **MICROSOFT** zugesandt bekamen, waren wir anfangs etwas verwundert über das Gewicht sowie die Ausmaße der Verpakkung. Wir fragten uns, ob es sich hier wirklich um einen C-Compiler oder um ein ganzes Computersystem handelt.
Als wir die Verpackung öffneten, stellte sich heraus, daß es sich tatsächlich um den C-Compiler Version 4.0 handelte. Das Gewicht kam dadurch zustande, daß die Anleitung weit über 1000 Seiten umfaßt, welche sich auf drei Ringordner verteilen. Leider ist die Anleitung vollständig in Englisch verfaßt, so daß hierdurch sicherlich nicht wenige Käuferschichten verschreckt werden.
Der eigentliche Compiler wird zusammen mit einem leistungsstarken Debugger, Linker und zahlreichen Hilfsprogrammen auf 8 Disketten geliefert. Ein Makro-Assembler oder Editor sind trotz des relativ hohen Preises nicht im Paket enthalten. Da sich der Microsoft C-Compiler jedoch an einen gewissen Standard hält, läßt sich hier jeder ASCII-Editor bzw. Standard-Assembler verwenden.
Der eigentliche Microsoft-Compiler bietet allerdings enorme Leistungen, ähnlich wie sie schon vom Lattice-Compiler her bekannt sind.

Beim Microsoft C Compiler werden der Speicherbedarf und die Ausführungsgeschwindigkeit für ein compiliertes Programm erheblich reduziert. Erreicht wird dies u.a. durch ein neues, erweitertes Bibliothekensystem, welches einen schnelleren Zugriff erlaubt. Einen weiteren Vorteil bietet die volle Unterstützung von Register-Variablen. Der Microsoft C Compiler ist somit eine besondere, schnelle und knappe Sprache, die sich für eine breite Vielfalt von Anwendungen eignet. Microsoft C stellt dem Anwender 3 verschiedene Speichermodelle zur Auswahl. Beim Small-Modell stehen ihm 64kB-Speicherplatz sowohl für die Daten als auch für das Programm zur Verfügung. Das Medium Modell bietet dem Anwender 64KB-Datenspeicherplatz und bis zu 1 MB-Programmspeicherplatz. Die größte Version, mit je bis zu 1MB Daten- und Programmspeicherplatz, ist das L-Modell. Innerhalb dieser Modelle kann der Compiler bei Speicherbereichen bis zu 64KB mit einem 16-Bit-Pointer arbeiten und bei Speicherbereichen bis zu 1MB-Größe mit einem 32-Bit-Pointer. Mit Hilfe dieser Pointer (NEAR und FAR CALLS) ist der Programmierer in der Lage, auch Kombinationen aus den 3 Speichermodellen zu erzeugen.
Der Befehlsumfang von Microsoft C umfaßt den gesamten Sprachumfang, wie er von Kerningham und Ritchie empfohlen wurde. Neben zahlreichen Bibliotheken werden auch verschiedene Mathematik-Bibliotheken mitgeliefert. Der LINKER hält sich an die Standard-Norm, so daß beispielsweise Objekt-Dateien, die von anderen Compilern, wie z.B. Fortran, Pascal oder natürlich auch Assemblern, erstellt wurden, mit in C-Programme eingebunden werden können.
Ein MAKE Utility, welches den Compiler-Prozeß genau überwacht und dadurch beschleunigen kann, gehört ebenfalls zum Standard von Microsoft C. Ab der Version 4.0 wird auch ein stark erweiterter Debugger mit der Bezeichnung CODEVIEW mitgeliefert. Dieses Programm dient zum gründlichen Austesten von erstellten C- oder auch Maschinenprogrammen. CODEVIEW ist mit einer modernen Benutzeroberfläche ausgestattet, wie sie in ähnlicher Form von TURBO-Basic her bekannt ist. Dies bedeutet, der Bildschirm wird in mehrere Fenster aufgeteilt, wobei eines den Source-Code, eines die Prozessorregister und eines die Vebindung zum Anwender darstellt. Über Pull-Down-Menüs, wie sie vom Atari ST her bekannt sind, lassen sich alle wichtigen Funktionen des Debuggers aktivieren. Hier gibt es die Möglichkeit, Register, Variablen oder Speicherbereiche zu manipulieren oder das Programm schrittweise auszuführen. Beim schrittweisen Abarbeiten eines Programmes wird der gerade abgearbeitete Programmteil im Source-Fenster dargestellt. Handelt es sich bei der abgearbeiteten Routine um eine Assembler-Sequenz, so wird diese Routine automatisch im Source-Fenster disassembliert und angezeigt. Die augenblicklich abgearbeitete Zeile wird in beiden Betriebsarten durch einen inversen Balken hervorgehoben. Weitere Befehle erlauben das Suchen oder Verändern von bestimmten Textausdrücken innerhalb des Source-Codes.
Berücksichtigt man die enormen Möglichkeiten und insbesondere den enorm leistungsfähigen Debugger von Microsoft C, so erhält man für den Preis von ca. 1200 DM ein enorm leistungsfähiges Entwicklungspaket. Lediglich ein Makro-Assembler sowie ein bildschirmorientierter Editor hätten diesem System noch beiliegen können. Als Vorteil möchte ich erwähnen, daß Microsoft-C einen der wenigen C-Compiler darstellt, welcher sich an den voraussichtlich neuen ANSI-Standard anlehnt.

Positiv: Schneller Code, Standard-Linkerformat, zahlreiche Utilities – u.a. MAKE, umfangreiche Bibliotheken, CODEVIEW ein moderner Debugger mit Fenstertechnik, kompletter Befehlssatz nach Kernighan-Ritchie, Maustreiber wird mitgeliefert
Negativ: Im Preis kein Assembler und Editor enthalten

Auf geht's! Das nächste Programm.

Programm: Aztec C Compiler, **System:** MS-DOS, Amiga, CP/M, TRS80, C64, **Preis:** ab 298 DM (je nach Version), **Hersteller:** Manx Software System Inc., P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA, **Bezugsquelle:** Zimmermann-EDV, Werkstraße 11, 2105 Seevetal, Tel. 04105/52068

Beim **AZTEC C COMPILER** handelt es sich eigentlich um keinen neuen Compiler, denn die Urversion dieses Compilers gibt es schon seit einigen Jahren. Da der Aztec-Compiler jedoch einen der ersten C-Compiler darstellt, welcher auf den neuen Commodore Amiga übertragen wurde, kommt dieser Compiler wieder neu ins Gespräch. Es ist mir offen gesagt unverständlich, warum erst ein Amiga kommen muß, um die deutschen Programmierer wieder an den AZTEC-Compiler zu erinnern, denn die Leistungen sowie der Preis dieses Entwicklungspaketes können sich durchaus sehen lassen. Allein die zahlreichen Implementierungen auf den verschiedensten Computersystemen wie MS-DOS bzw. IBM XT u. AT, AMIGA, CP/M 86, CP/M 80, TRS 80, C64, APPLE II, MACINTOSH, XENIX, UNIX, VAX UNIX und dem PDP-11 gewähren dem Programmierer einen hohen Kompatibilitätsgrad bei erstellten C-Programmen.
Der AZTEC C Compiler wird in verschiedenen Paketen angeboten, welche sich vor allem bei der Anzahl der einzelnen Zusatzprogramme unterscheiden. Bei dieser Vorstellung beziehe ich mich vor allem auf das kommerzielle Paket für IBM XT, da sich alle anderen Versionen nur geringfügig davon unterscheiden. Dieses Paket unterscheidet sich im wesentlichen vom Standardpaket darin, daß zusätzlich ein Editor, ROM-Generator sowie einige andere Hilfsprogramme mehr mitgeliefert werden. Dieses Paket ist in seinem Preis zwar ähnlich hoch angesiedelt wie der MICROSOFT oder LATTICE C-Compiler, bietet jedoch wirklich alles, was sich ein professioneller C-Programmierer nur wünschen kann. So besteht das AZTEC-Paket im einzelnen aus einer mehr als 500 Seiten starken Dokumentation (leider in Englisch) sowie vier Disketten. Neben dem eigentlichen Compiler befindet sich auf den Disketten auch ein Assembler, ein Linker, ein Editor, ein Debugger, ein Source-Debugger, ein Monitor-Programm, ein ROM-Generator, mehrere Libraries sowie zahlreiche Utilities wie MAKE, DIFF, GREP und ähnliches.
Man erhält mit AZTEC somit eine vollständliche Entwicklungsausrüstung, mit der jederzeit begonnen werden kann, professionelle C- oder Assembler-Programme zu erstellen. Neben dieser reichhaltigen Ausstattung bietet AZTEC auch hervorragende Compiler-Eigenschaften. So wird beispielsweise ein sehr kompakter und schneller Code erzeugt, welcher sogar noch ROM-fähig ist. Floating Point-Funktionen werden je nach verwendeten Library unterstützt, nicht unterstützt oder sogar durch den Arithmetik Co-Processor 8087 unterstützt. Weitere Libraries enthalten Funktionen für Grafik und Bildschirmverwaltung. Hier zeigte sich im Test, daß allerdings im wesentlichen die BIOS-eigenen Grafikroutinen verwendet wurden. Wer also schnellere Grafikroutinen benötigt, muß sich mit dem mitgelieferten Assembler selbst ans Werk machen. Der AZTEC-Compiler bietet dem C-Programmierer verschiedene Speichermodelle, wobei zwischen SMALL und LARGE jeweils beim Code sowie den Daten getrennt gewählt werden kann. Zahlreiche Optionen stellen dem Anwender unter anderem frei, ob schneller oder lieber kompakter Code erzeugt werden soll. Auch spezielle Codes für die Prozessoren 80186 und 80286 sind für den Compiler kein Problem.
Bei dem mitgelieferten Assembler handelt es sich um einen leistungsstarken Markro-Assembler, welcher durch Standard-Mnemonics und zahlreiche Pseudo-Opcodes glänzt. Dieser Assembler ist ein eigenständiges Programm, welches nicht nur in Zusammenarbeit mit dem C-Compiler ein her-

```
B>
B>type sieve.c
/*      Eratosthenes Sieve Prime Number Program in C. Byte January 1983.
 *      The code has been corrected to produce primes correctly.
*/
#include <stdio.h>

#define TRUE    1
#define FALSE   0
#define NITER   150
#define SIZE    8190

char flags[SIZE+1]={0};


main ()
        {
        register int i,k;
        int iter, count;

        printf ("%d iterations: ", NITER);

        for( iter = 1; iter <= NITER; iter++ )      /* Do sieve 150 times */
                {
                count = 0;
                for( i = 0; i <= SIZE; i++)        /* set all flags true */
                        flags[i] = TRUE;

                for( i = 2; i <= SIZE; i++ )
                        {
                        if ( flags[i] )            /* found a prime */
                                {
                                for ( k = i + i; k <= SIZE; k += i )
                                        flags[k] = FALSE;        /* Cancel its mu
ltiples */
                                count++;
                                }
                        }
                }

        printf ("%d primes\n", count);

        exit(0);
```

vorragendes Werkzeug darstellt.
Um aus den Qbjektcode-Files, welche durch den Assembler oder den C-Compiler erstellt wurden, lauffähige Programme zu schaffen, wird ein LINKER mitgeliefert. Dieser Linker ist weitgehend mit dem Microsoft-Linker identisch, so daß Objectcodes unterschiedlicher Compiler bzw. Programmiersprachen miteinander kombiniert werden können.
Der Editor Z, welcher sowohl für die Erstellung von C- als auch Assembler Source-Texten verwendet werden kann, besticht durch einige riesige Anzahl von Funktionen. Unter anderem beinhaltet er Suchbefehle, Ersetzbefehl, Blockoperationen u.v.m. Auch eine Möglichkeit, um den Compilervorgang vom Editor aus zu aktivieren, ist hier vorgesehen. Trotz dieser hervorragenden Eigenschaften, werden bisherige TURBO-PASCAL-Freunde die Bedienerfreundlichkeit Ihres Editors vermissen, denn fast alle Kommandos werden über einen gewöhnungsbedürftigen Befehlsmode aufgerufen. Da beim Bewegen der Cursortasten nicht automatisch Leerzeichen eingefügt werden, kann man den Cursor nicht über das Zeilenende hinaus bewegen. Wer allerdings bisher nicht durch den TURBO-PASCAL-EDITOR verwöhnt wurde, findet bei Z durchaus eine gute Alternative.
Besonders viel Wert wurde beim AZTEC-Paket auf das Austesten von Programmen gelegt. Zwei verschiedene Debugger und ein zusätzliches Monitorprogramm beseitigen auch den letzten BUG. Auch beim Befehlssatz zeigt sich AZTEC von seiner starken Seite. Der komplette Befehlsumfang, wie er von Kernighan/Ritchie empfohlen wurde, ist implementiert. Zahlreiche Erweiterungen erlauben den einfachen Umgang mit der Grafik oder den BIOS-Funktionen des PC-Betriebssystems. So sind beispielsweise Funktionen zur Nutzung von Interrupt, Timer oder ähnliches bereits vorhanden.

Alles in allem hat mir von den getesteten Compilern der AZTEC am besten gefallen, obwohl seine Benutzeroberfläche nicht gerade zu den modernsten gehört. Von Windowtechnik und Pull-Down-Menüs, wie Sie beim MICROSOFT CODEVIEW zu finden sind, war bei AZTEC nichts zu spüren. Trotzdem zeigte sich AZTEC durch einfache Bedienung, kurze Compilierzeiten, kompakten Code und eine umfangreiche Ausstattung als ein hervorragendes System für den professionellen Programmierer.

Positiv: Einfache Bedienung, kompakter, schneller Code wird erzeugt, erzeugter Code ist ROM-fähig, umfangreiche Hilfsprogramme incl. Assembler, Linker, Editor, Debugger, Monitor, umfangreiche Dokumentation, implementiert auf zahlreichen Systemen, Gutes Preis/ Leistungsverhältnis
Negativ: Installation etwas umständlich (kein Installationsprogramm), Editor gewöhnungsbedürftig

Und nun der „Dritte im Bunde“:

Programm: Lattice C Compiler, **System:** MS-DOS/Amiga/Atari-ST/QL/MACINTOSH, **Preis:** ca. 1200 DM, **Hersteller:** Lattice, Incorporated, 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, TWX 910-291-2190, Telex 532253, **Bezugsquelle:** K & R, Friedrich-Wilhelmstr., 3440 Eschwege
Auch der **LATTICE C COMPILER** der gleichnamigen Firma ist nicht unbedingt neu. Auch er wurde bereits vor Jahren entwickelt und bis heute immer wieder verbessert. Im Gegensatz zum AZTEC-Compiler ist der Name **LATTICE** auch in Deutschland ein bekannter Begriff. Da LATTICE einer der ersten leistungsfähigen MS-DOS-C-Compiler darstellte, wurde er ähnlich wie Microsoft C zu einer Art Standard-Norm. Fast alle Fachzeitschriften beziehen sich bei einem C-Compiler Test in den Leistungsdaten noch heute auf den LATTICE-Compiler. Obwohl der Preis des LATTICE-C mit Sicherheit nicht gerade als günstig bezeichnet werden kann, erfreut sich dieser Compiler immer wieder zahlreicher neuer Käufer.
Auch der LATTICE C Compiler wird mitterlweile auf verschiedenen Systemen angeboten, wenn auch nicht auf so vielfältigen Systemen wie beim AZTEC-Compiler. Vor allem wurde der LATTICE-Compiler auf den „größeren“ Systemen wie MS-DOS, AMIGA, Sinclair QL, MACINTOSH, ATARI ST integriert, wobei die Preise sowie auch die Ausstattung teilweise sehr unterschiedlich sind. Um den Compiler besser mit AZTEC bzw. dem MICROSOFT C vergleichen zu können, beziehe ich mich an dieser Stelle hauptsächlich auf die MS-DOS Version.
Das Standardpaket des LATTICE Compilers besteht aus zwei Handbüchern (leider in Englisch) sowie vier Disketten. Damit stellt der LATTICE zumindest äußerlich das kleinste Paket unserer „Dreier-Reihe“ dar. Neben dem eigentlichen Compiler beinhaltet das Paket einen Disassembler und zahlreiche Bibliotheken. Ein EDITOR, LINKER, ASSEMBLER oder DEBUGGER werden leider nicht mitgeliefert, können teilweise jedoch nachträglich erworben werden.
Um also erst einmal ein lauffähiges C-Programm zu erstellen, benötigt der Anwender wenigstens einen eigenen EDITOR oder LINKER. Glücklicherweise hält sich LATTICE beim LINKFORMAT streng an den Microsoft-Standard, so daß der Microsoft-LINKER verwendet werden kann. Leider wird auch dieser LINKER bei den neueren MS-DOS-Versionen nicht mehr mitgeliefert, so daß zumindest einige 100 Mark zusätzlich flöten gehen. Beim Editor ist es ähnlich, zwar enthält jedes MS-DOS-Paket einen Editor, aber die Leistungen dieses Zeilen-Editors erinnern doch sehr stark an urzeitliche Verhältnisse. Glücklicherweise gibt es PC-USER-Clubs, welche oft mit einem PUBLIC DOMAIN-Editor aushelfen können.
Hat man die Probleme mit der Beschaffung der erforderlichen Programme geschafft, so kann man ans Installieren gehen. Hier zeigt sich LATTICE gegenüber MICROSOFT C bzw. ACTEC C von der starken Seite. Ein mitgeliefertes Installationsprogramm sorgt dafür, daß die entsprechenden Dateien in die entsprechenden Unterverzeichnisse der Festplatte oder in ein Laufwerk geschrieben werden. Bei der Wahl des Unterverzeichnisses schlägt Lattice die Bezeichnung „LC“ vor, diese Bezeichnung kann jedoch frei gewählt werden. Im Test zeigte sich allerdings, daß es bei einer Änderung des Hauptverzeichnisses zu Schwierigkeiten mit vorhandenen .BAT-Dateien kommen kann, da sich diese teilweise direkt auf die Bezeichnung „LC“ beziehen.
Wie bei den meisten Compilern bietet auch LATTICE unterschiedliche Programmiermodelle an, die sich vor allem bei der Größe der Daten- und Codebereiche unterscheiden. Insgesamt 5 verschiedene Modelle können gleichzeitig auf einer Festplatte installiert werden. Unterschiedliche .BAT-Dateien sorgen dafür, daß jeweils die richtige Compiler-Option in Verbindung mit der richtigen Library eingesetzt wird. Auf diese Weise gestaltet sich die Handhabung auch bei unterschiedlichen Modellen sehr einfach.
Um beispielsweise das Demofile ASM.C compilieren zu lassen, genügt folgende Eingabe: **LCS ASM**
Um das compilierte ASM-File zu einem lauffähigen Programm umzuwandeln, reicht folgender Aufruf aus: **LINKS ASM**

Nach diesen beiden Aufrufen steht das fertig lauffähige Programm (small Modell) zur Verfügung. Möchte man statt des SMALL-Modells ein anderes verwenden, so stehen .BAT Dateien mit Bezeichnungen wie LCP, LCD u.ä. zur Verfügung.
Beim Befehlssatz bietet LATTICE wie auch alle anderen getesteten Compiler den vollen Befehlsumfang nach Kernighan/ Ritchie-Standard. Zusätzlich wurde auch AZTEC wie auch MICROSOFT C bereits heute an den neuen ANSI-Standard angelehnt. ANSI-Konstruktionen wie „unsigned“ als Modifier, die Datentypen „void“ und „enum“, Struktur-Zuweisungen, Argumente auf Strukturen, Strukturen in return sowie Typen-Prüfung für Argumente wurden somit integriert. Die Library enthält über 300 zum Teil neue Funktionen, die ANSI/ UNIX/XENIX-Kompatibilität gewährleisten und umfangreiche Unterstützung für MS-DOS bieten.
Alles in allem ist bei LATTICE zu spüren, daß es sich um ein professionelles Werkzeug für den

C-Programmierer handelt. Insbesondere der Preis für das magere Paket, ohne Linker/ Editor fiel mir negativ auf. Allerdings muß dazu gesagt werden, daß der Preis der AMIGA- bzw. ATARI-ST-Version (ca.300 DM) durchaus gerechtfertigt ist. Auch die Geschwindigkeit des erzeugten Codes könnte ich mir etwas besser vorstellen.

Frank Brall

Positiv: Einfache Bedienung/Installation, umfangreiche Dokumentation, zahlreiche Modelle und Bibliotheken, Funktionen des neuen ANSI-Standards, implementiert auf mehreren Systemen
Negativ: Mageres Paket ohne Linker, Assembler, Editor, Debugger, erstellter Code könnte schneller bzw. kompakter sein

Zum Abschluß noch ein kurzer Test:

Im Test zeigten sich alle drei Compiler als professionelle Werkzeuge. Obwohl keiner der Compiler den Bedinungskomfort von TURBO-PASCAL erreichte, war doch nichts mehr von den früheren Problemen alter Compiler zu spüren. Die Zeitdauer des Compilervorganges hielt sich bei allen Compilern in Grenzen, was allerdings nicht heißt, daß sich bisherige Basic- oder Turbo-Programmierer nicht umstellen müßten.

Obwohl ein Benchmark-Test nicht unbedingt viel über die Leistungen einen C-Compilers aussagt, wollen wir auch an dieser Stelle einen solchen unseren Lesern nicht vorenthalten. Zu bedenken ist allerdings, daß die angegebenen Zeiten nicht zu stark zu bewerten sind, da viele Compiler unterschiedliche Bibiliotheken und Optionen zur Verfügung stellen, die die Laufzeit eines Programmes beeinflußen können.

Beim gewählten Benchmarktest handelt es sich um das Programm SIEVE, welches beim Microsoft-C-Compiler mitgeliefert wird. Das Programm dient dazu, Primzahlen in einem bestimmten Wertebereich nach dem Algorithmus „Sieb des Erathostenes" zu berechnen. Vor allem werden durch diesen Test die Schleifen sowie die Zeitdauer der ARRAY-Zugriffe getestet. Zum Abschluß nun die Daten unseres kleinen Tests:

	AZTEC	MICROSOFT C	LATTICE C
Compilerzeit:	**16sek**	**22sek**	**17sek**
Linkerzeit:	**9sek**	**10sek**	**22sek**
OBJ.-Größe:	**572 Bytes**	**501 Bytes**	**1151 Bytes**
EXE-Größe:	**12704 Bytes**	**14662 Bytes**	**15704 Bytes**
Ausführungszeit:	**1 Min 34sek**	**1 Min 26sek**	**2 Min 55sek**

Gelungen

Programm: Masterfile 8000, **System:** Schneider Joyce, **Preis:** ca. 170 DM, **Hersteller:** Campbell Systems, 7 Station Road, Epping, Essex CM16 4HA, England, **Bezugsquelle:** Glass House Games, Felsberg.

Wer kennt nicht das leidige Problem, seine gesamte Schallplatten- oder Büchersammlung endlich einmal vernünftig zu ordnen? Da Aktenordner ja viel zu umständlich in der Handhabung sind und im elektronischen Zeitalter auch nichts zu suchen haben, bleibt nur noch der geliebte Computer, um die Datenberge zu sammeln. Die englische Firma **CAMPBELL SYSTEMS** bietet nun mit **MASTERFILE 8000** die bisher komfortabelste Lösung für all diese Probleme. Konnte man bisher bei anderen Datei-Programmen nur begrenzte RAM- oder Disc-Files ablegen, so bietet MASTERFILE 8000 nun die Möglichkeit, die Länge dieser Files selbst zu bestimmen. Begrenzt werden die Files nur noch durch die Speicherkapazität des Computers oder der Diskette. Außerdem können noch beliebige andere Files geladen oder sogar gemerget werden, sofern es ASCII-Files sind. Benutzerfreundlich sind auch die diversen Eingabe-und Korrigiermöglichkeiten, denn statt umständlich viele Fragen zu beantworten, braucht man einfach nur mit dem Cursor die gewünschte Stelle anzufahren, und schon kann man alles mögliche eingeben oder ändern. Natürlich verfügt das Programm auch noch über ein paar praktische Menüs und über die Fähigkeit, Daten auf dem Drucker auszugeben. Kaum zu erwähnen braucht man wohl, daß diesem exzellenten Programm noch ein umfangreiches, 60 Seiten starkes Handbuch beigelegt ist, das den Anwender sehr genau mit MASTERFILE 8000 vertraut macht. Waren zudem bisherige Dateiprogramme in ihren Suchfunktionen manchmal nicht gerade schnell, so kann man bei diesem Programm getrost sagen, daß wohl eher der Computer auf den Benutzer wartet als umgekehrt. Einen Wermutstropfen gibt es allerdings trotzdem: der stolze Preis von ca. 180 DM. Welcher Hobbyanwender wird für ein einziges Programm so viel Geld anlegen wollen? Empfehlenswert ist das Programm mit Sicherheit für alle professionellen Benutzer des Joyce, denn für diese dürfte der hohe Preis nicht so sehr ins Gewicht fallen. Die minder bemittelten Computerfreaks werden aber leider ein bißchen warten müssen, bevor sie ihr Sparschwein für den Kauf von MASTERFILE 8000 knacken können.

philipp

Positiv: Schnelle Suchfunktionen, einfache Anwendung, menügesteuert, variable Disc-und RAM-Files, Lademöglichkeit von ASCII-Dateien.
Negativ: Zu teuer.

Genial?

Programm: Data Genie, **System:** Spectrum 48/128/+2, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Audiogenic Software Ltd., P.O. Box 88, Reading, Berks, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Schon wieder ein Datenverwaltungsprogramm für den Spectrum! **AUDIOGENIC SOFTWARE LTD** bietet **DATA GENIE** in zwei Versionen an: Eine für den Spectrum mit 48KByte und die andere für den „großen Bruder" mit 128KByte. Beide Versionen befinden sich auf einer Kassette. Nach dem Laden erscheint ein sogenanntes „Pop-Up Menü", eine Abart der Pull-Down-Menüs. Mit den Cursortasten kann man sich seinen gewünschten Menüpunkt aussuchen:

ENTER RECORD ● SEARCH ● SINCLAIR SET ● EXIT ● CLS ● GENIE SET ● SET UP FILE ● PRINT RECORD ● STORAGE ● SYSTEM RESET

Richtig, das gesamte Programm ist wie die Anleitung in Englisch gehalten – die deutschen Umlaute fehlen also. Mit Set Up werden die Datenfelder eingerichtet, die Anzahl und Namen der Felder müssen eingegeben werden.

Enter Record dient zur Eingabe der Daten.

Search ist der Hauptteil des Programmes. Hier erfolgt der eigentliches Zugriff auf die Daten. Gefundene Daten können aktualisiert, gelöscht oder verändert werden.

STORAGE wird zum Speichern benötigt. Erfreulicherweise kann auch das Microdrive mitbenutzt werden, leider fehlt die Möglichkeit zum Abspeichern auf einer Floppy.

Mit CLS wird einfach der Bildschirm gelöscht. Das ist auch unbedingt nötig, denn benutzt man mehrere Menüpunkte hintereinander, so ist bald der ganze Bildschirm voll mit den Pop-Up-Menüs. Damit dann etwas Ordnung hineinkommt, sollte der Bildschirm gelöscht werden.

Print Record braucht man zum Ausdrucken der Datenfelder auf dem Bildschirm oder auf dem ZX-Drucker. Besitzer eines Druckers mit einer Centronics-oder RS232-Schnittstelle können somit nichts ausdrukken (es sei denn, man hat ein Interface).

Mit Exit kehrt man ins Basic zurück. Das gesamte Programm ist in Basic geschrieben und ist deshalb leicht zu verändern, ist aber dafür auch nicht das schnellste.

Bei Sinclair Set und Genie Set kann man zwischen zwei Zeichensätzen auswählen. Der Genie-Set ist eine Fettschrifft, die nur unnötig Speicherplatz belegt.

Mit dem System Reset werden alle vorhandenen Daten gelöscht, um neue Datenfelder aufzubauen.

DATA GENIE ist kein besonderes Verwaltungsprogramm – es bietet keinen besonderen Bedienungskomfort. Die Pop-Up-Menüs verwirren mehr, als sie nützen. Keine brauchbaren Druckerroutinen (noch nicht einmal ein Anpassungsprogramm), schlechte Speicherplatznutzung bewirken ihr übriges. Die 128K-Version bietet nur die Möglichkeit, mehr Datenfelder anzulegen. Fazit: Wer ein gutes Datenverwaltungsprogramm sucht, der wird sich DATA GENIE nicht kaufen (ich rate jedenfalls nicht dazu!).

Stefan Swiergiel

Positiv: kompatibel zu Microdrive, extra 128KByte-Version
Negativ: Pop-Up-Menüs verwirren, Programm in Basic geschrieben, keine Druckeranpassung, inkompatibel mit Floppies, schlechter Speicheraufbau, keine deutschen Umlaute, englische Anleitung

Angemessenes Amiga-Basic

Programm: True Basic, **System:** Amiga, Atari-St, IBM-PC, Apple Macintosh, **Preis:** ab 398 DM, **Hersteller:** True Basic Inc., Customer Support, 39 South Main Street, New Hampshire, **Bezugsquelle:** Pfotenhauer Microcomputer-Anwendungen, Postfach 1267, 7590 Achern.

Was nützt ein leistungsfähiger Computer wie der AMIGA, wenn es keine vernünftige Programmiersprache für den Computer gibt? Unter „vernünftig" verstehen die meisten Programmierer heute Geschwindigkeit, Grafikfähigkeiten und Strukturierbarkeit. Zwar besitzt das mitgelieferte AMIGA BASIC, von Microsoft entwickelt, zahlreiche Möglichkeiten der Strukturierung, wie auch eine umfangreiche Bibiliothek von Grafikbefehlen, jedoch mangelt es an der Ausführungsgeschwindigkeit der einzelnen Basic-Befehle. Nicht zuletzt ist dies ein Grund, daß zahlreiche Programmierer mittlerweile auf andere Programmiersprachen wie Pascal, Modula oder sogar C umgestiegen sind. Der Einsteiger, welcher gewohnt war, hauptsächlich in Basic zu programmieren und keine neue Programmiersprache erlernen möchte, wird kaum in der Lage sein, die Möglichkeiten dieses Computers voll auszunutzen.
Dies soll jetzt anders werden, denn seit kurzem bietet die Firma Pfotenhauer unter anderem für den Amiga einen neuen leistungsstarken Basic-Interpreter mit der Bezeichnung **TRUE BASIC** an. Eigentlich ist die Bezeichnung Interpreter hier nicht ganz richtig, denn TRUE BASIC übersetzt die eingegebenen Basic-Zeilen in eine Art B-Zwischencode. Dieser Zwischencode ist so aufgebaut, daß entwickelte Programme extrem schnell abgearbeitet und zugleich sehr kompakt werden.

Die Bedienung wird, wie könnte es auch anders sein, durch die Maus unterstützt. Die einzelnen Funktionen werden wie üblich über die sogenannten Pull-Down-Menüs angewählt bzw. aufgerufen. Das Kommando RUN ruft den eingebauten Compiler auf und aktiviert anschließend das eingegebene Programm. Der Compiliervorgang geht enorm schnell; im Test wurden 100 Zeilen etwa in 4 Sekunden compiliert. Beim zweiten Aufruf des Befehles RUN fiel der Compiliervorgang völlig weg, da TRUE BASIC sinnvollerweise erst nach einer Programmänderung neu compiliert. Neben dieser Möglichkeit kann TRUE BASIC auch Unterprogramme getrennt compilieren und ablegen. Wie bei einem echten Linkvorgang können später mehrere Unterprogramme oder externe Libraries in die eigenen Entwicklungen mit eingebunden werden, ohne daß diese jeweils vollständig compiliert werden müssen. Diese Eigenschaft war bisher nur wenigen Hochsprachen vorbehalten und dürfte so manchen Basic-Programmierer reizen.
Auch bei der Strukturierbarkeit steht das Programm in nichts anderen Basic-Varianten nach. TRUE BASIC unterstützt Kontroll-Strukturen wie SELECT CASE, geschachtelte IF-THEN-ELSE-IF- und DO-LOOP-Schleifen. GOTO und GOSUB sind zwar überflüssig, können jedoch bei Bedarf weiter verwendet werden. Wie bei allen modernen Basic-Versionen benötigt auch TRUE BASIC keine Zeilennummern mehr, sie können jedoch wahlweise verwendet werden.
Neben dem Standard-Basic besitzt TRUE BASIC umfangreiche Erweiterungen im Bereich Grafik und Mathematik. So sind beispielsweise Matrix-Operationen wie Inversion, Determinanten, Matrix I/O schon implementiert. Im Gegensatz zu vielen anderen Basic-Interpretern wird der gesamte Speicher des Computers unterstützt. Beim IBM-PC wird zusätzlich geprüft, ob ein Arithmetik-Prozessor vorhanden ist. Dieser wird selbstverständlich ausgenutzt. Unterstützt werden ebenfalls mehrere Fenster und benutzerdefinierte Koordinaten für die Grafikausgabe. Eingebaute 2-D Umsetzungsroutinen ermöglichen die Eingabe einer Grafik mit nachträglicher Bestimmung der Größe, der Verschiebung, der Drehung oder der Verteilung auf dem Bildschirm.
Zum Eingeben des Basic-Source-Textes dient ein leistungsfähiger bildschirmorientierter Texteditor mit Maus-Unterstützung. Dieser Editor ist in puncto Handhabung so einfach zu bedienen, daß er selbst für Textverarbeitungsaufgaben herangezogen werden kann. Es war uns ein wahres Vergnügen, mit diesem Editor einzelne Blöcke zu markieren, zu löschen, zu verschieben oder zu kopieren. Obwohl zwei mitgelieferte Handbücher mit jeweils ca. 300 Seiten als wirklich umfassend bewertet werden können, geben zusätzlich abrufbare HILFS-TEXTE einen schnellen Überblick über die einzelne Befehls-Syntax. Diese Hilfen können jederzeit erweitert und an die Bedürfnisse des jeweiligen Benutzers angepaßt werden. Leider sind bisher die mitgelieferten Handbücher sowie die eingebauten Hilfen nur in Englisch erhältlich, was sicherlich so manchen Käufer etwas abschreckt.
Alles in allem dürften bei TRUE BASIC die Vorteile gegenüber herkömmlichen Basic-Interpretern bei weitem überwiegen. Einer der größten Vorteile besteht darin, daß sich TRUE BASIC sehr eng an den ANSI-Standard anlehnt und auf mehreren Computersystemen implemetiert wurde. Auf diese Weise hat der Basic-Programmierer die Möglichkeit, seine Entwicklungen weitgehend Systemunabhängig zu gestalten. Zahlreiche Tools, welche ebenfalls von der Firma Pfotenhauer angeboten werden, erweitern die Möglichkeiten von TRUE BASIC noch erheblich. So sind beispielsweise mehrere Tools für die Bereiche Kommunikation, 3D-Grafik, Maskenerstellung, Datenverwaltung und vieles mehr erhältlich.
Da TRUE BASIC-Programme nur in Verbindung mit dem Interpreter lauffähig sind, ist zusätzlich ein RUNTIME PACKAGE erhältlich. Mit diesem Paket sind Sie in der Lage, Ihre erstellten Basic-Programme, ohne Lizenzgebühren, lauffähig zu verkaufen.
Nach meiner Meinung dürfte zumindest für eingefleischte Basic-Programmierer TRUE BASIC eine echte Alternative zum AMIGA BASIC darstellen.

Frank Brall

Positiv: Strukturierbar (mit oder ohne Zeilennummern), umfangreicher Befehlssatz, enorme Verarbeitungsgeschwindigkeit, getrennte Compilierung möglich, Erstellung von Libraries möglich, leistungsstarker und handlicher Texteditor, benutzerdifinierbare Grafik-Koordinaten, ANSI-Standard wird weitgehend eingehalten, umfangreiche Dokumentation.
Negativ: Runtime-Library muß zusätzlich erworben werden.

Leistungsübersicht

Grenzen	AMIGA	Apple Macintosh	Atari-ST	IBM-PC/XT/A
Variablen-Name	31 Zeichen	31 Zeichen	31 Zeichen	31 Zeichen
Größte Zeilennummer	999999	999999	999999	999999
Max. offene I/O-Kanäle	10	10	10	10
Kleinste pos. Zahl Eps(0)	$5.56268\,E^{-309}$	$5.56268\,E^{-309}$	$5.56268\,E^{-309}$	$5.56268\,E^{-308}$ $2.22507\,E^{-308}$*
Größte pos. Zahl Maxnum	$1.79769\,E^{+308}$	$1.79769\,E^{+306}$	$1.79769\,E^{+306}$	$1.79769\,E^{+306}$
Max. ZONEWIDTH	Maxnum	Maxnum	Maxnum	Maxnum
Max. MARGIN	Maxnum	Maxnum	Maxnum	Maxnum
Genauigkeit	14 Digits	14 Digits	14 Digits	14/16 Digits*
Gen. v. Sin, Cos, Tan, Log, Exp	10 Digits	10 Digits	10 Digits	10/16 Digits*
Max. Zeichenkettenlänge	1,048,575 Zeichen	1,048,575 Zeichen	1,048,575 Zeichen	65,528 Zeichen
Gleichzeit. offene Dateien	10	10	10	25 oder 5 weniger als DOS-Limit
Max. Dimensionen in Array	255	255	255	255
Max. Rekordgröße RECSIZE	16,777,215 Byte	16,777,215 Byte	16,777,215 Byte	16,777,215 Byte
Max. Dateigröße	4 Trillionen Byte	16,777,215 Byte	4 Trillionen Byte	32 Millionen Byte

*mit 8087/80287 Coprocessor. Änderungen vorbehalten.

Geschwindigkeit ist Trumpf

Produktname: Dolphin DOS V2.0, **System:** C-64 & 1541, **Preis:** ca 200 DM, **Hersteller/ Vertrieb:** Dolphin Software, Jan Bubela, Egenolffstr. 19, 6000 Frankfurt.

Bei **DOLPHIN DOS** handelt es sich um einen Floppy Speeder der sogenannten „Zweiten Generation" mit zusätzlichem Floppy-RAM. Zum Lieferumfang gehören: eine Floppyplatine, eine Platine für den Computer und eine Diskette mit zwei Kopierprogrammen für das System. Dazu bekommt man ein außergewöhnlich umfangreiches Handbuch mitgeliefert. Der Einbau erweist sich als sehr einfach und ist sogar von einem Laien zu bewerkstelligen. Man setzt einfach die beiden Platinen in Computer und Floppy ein, und schon hat man einen der modernsten und leistungsfähigsten Floppyspeeder zur Verfügung. Die Entwickler von Dolphin Dos legten großen Wert darauf, daß ihr System nicht nur schnell sondern auch sehr einfach zu bedienen ist. Zusätzlich wurden im Betriebssystem einige Funktionen hinzugefügt, welche den Bedienungskomfort wesentlich erweitern. Dazu zählt beispielsweise eine an-und abschaltbare Tastenwiederholfunktion, das Löschen vor- und hinter dem Cursor.

Auch die Funktionstasten wurden dreifach belegt; z.B. das Anzeigen der Directory ohne Programmverlust und weitere häufig benutzte Befehle. Durch verschiedene CTRL-Sequenzen werden weitere Zusatzfunktionen erreicht, wie z.B. Hardcopy auf den Drucker und Ausschalten der Funtionstasten, um die Kompatibilität bei bestimmten Programmen zu erhöhen. Ergänzend zum BASIC-Interpreter gibt es den „&"-Befehl. Mit ihm kann man Dezimalzahlen in Hex-zahlen umrechen und umgekehrt. Ferner ist es möglich, über „&*" BASIC-Programme wiederherzustellen, die vorher mit „NEW" oder einem RESET gelöscht wurden. Außerdem wurden einige nützliche RESET- und RESTORE-Funktionen implementiert: Drückt man die RESTORE- und Leertaste gleichzeitig, so wird ein RESET ausgeführt und ein Modulstart verhindert.

Möchte man den gesamten Speicher löschen, ohne den Rechner aus- und anzuschalten, so hält man gleichzeitig den Pfeil nach links und die „1" zusammen mit RESTORE gedrückt. Möchte man aus einem Programm heraus, ohne die in der Zeropage enthalten Werte zu zerstören, so hält man während des RESETS die RUN/ STOP-Taste gedrückt. Es ist auch möglich, bei einem RESET in den eingebauten MONITOR zu springen, indem man einfach die CTRL-Taste gedrückt hält. Durch all diese Funktion kann ein RESET-Schalter ersetzt werden. Nun zum eingebauten MONITOR, dem sogenannten „MICROMON":

Er dient dazu, mal schnell Speicherbereiche abzuspeichern und anzusehen. Man kann mit ihm Programme an beliebige Stellen laden. Der MICROMON ermöglicht es, den Speicher sowohl in Hexadezimahlausgabe als auch in ASCII-Form anzusehen. Das DOS 5.1 wurde ebenfalls in etwas abgewandelter Weise ins Betriebsystem eingebaut. Hierduch wird der Umgang mit dem Diskettenlaufwerk zum Kinderspiel. Durch den Klammeraffen (.W) werden Befehle an das Diskettenlaufwerk übergeben. Das lästige „OPEN 1,8,15" gehört somit der Vergangenheit an. Neu hinzugekommen sind spezielle Steuerbefehle für das Laufwerk, wie z.B. das Abschalten des Floppy-internen RAMs, des Parallelkabels, des Verifizierens beim Schreiben und das Abstellen des Fastloads. All diese Maßnahmen dienen dazu, die Verträglichkeit zu kopiergeschützter Software so hoch wie möglich beizubehalten. Im Notfall kann man ja noch auf das Originalbetriebsystem zurückschalten. Eine weitere Besonderheit von Dolphin Dos ist, daß auch auf vierzig Spuren formatiert werden kann; nach der Formatierung werden 749 freie Blöcke im Directory angezeigt. Nun zu den technischen Leistungsdaten: Das Laden von 202 Blöcken dauerte bei unserem Test ca. 5 Sekunden, das Speichern mit VERIFY 9 Sekunden, das Löschen des Programms nahm ca. 4 Sekunden in Anspruch. Das Validieren einer vollbespielten Diskette dauerte ca. 19 Sekunden. Formatiert hat man eine Diskette in ca. 20 Sekunden. Fazit: Leute, holt Euch diesen Speeder!

Thorsten Hering

Positiv: Zusätzliche Editierbefehle, eingebauter Monitor, 100 % kompatibel zur vorhandenen Software, zahlreiche erweiterte Funktionen, unglaublich hohe Geschwindigkeit, relativ einfacher Einbau
Negativ: ---

Nützliche Kopierhilfen!

Programm: Qclone/ Transit/ Viewtext, **System:** CPC 464, CPC 6128, **Preis:** Je ca. 20 DM, **Hersteller:** Goldmark Systems, England, **Bezugsquelle:** Friedrich Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: 0911/ 499103.

Das Thema „Sicherheitskopien" entwickelt sich offenbar zu einem festen Bestandteil unseres ASM-Anwenderteils. Diesmal möchten wir drei brandneue CPC-Kopierprogramme der Vertriebsfirma WEBER vorstellen. Diese Firma hat sich in den letzten Monaten verstärkt auf das Thema „Kopierprogramme" konzentriert. Bereits in einer der letzten Ausgaben von ASM stellten wir das Programm SPEEDTRANS vor, welches spezielle Kopierschutzmethoden umgeht. Bei den neuen Programmen handelt es sich im wesentlichen um relativ einfach aufgebaute Kopierprogramme, welche dennoch die alltäglichen Kopierarbeiten stark vereinfachen können.

QCLONE: Der Disc-to-Disc-Kopierer

QCLONE wird vorerst nur auf Kassette geliefert, eine Diskettenversion wird jedoch ebenfalls in Kürze erscheinen. QCLONE stellt ein einfaches Disketten-Kopierprogramm dar, welches ähnlich arbeitet wie CP/M-DISKCOPY. Der Vorteil besteht jedoch darin, daß dieses Programm wahlweise ein oder zwei Laufwerke unterstützt, ohne daß das CP/M-Betriebssystem benötigt wird. Das Programm verarbeitet nur AMSTRAD-Formate, jedoch entweder auf einer 3- oder 5 1/4-Zoll-Diskette. Da leere Spuren automatisch erkannt werden, reduziert sich die Zeitdauer des Schreibvorganges erheblich. QCLONE stellt insbesondere für Besitzer von Zweitlaufwerken eine echte Alternative zu den CP/M-Kopierprogrammen dar.

TRANSIT: Der File-Kopierer

Dieses Disk-Utility dient zum Übertragen von einzelnen Files. Auch dieses Programm unterstützt zwei Laufwerke, wobei die USER-Ebene beim SOURCE- und DESTINATION-Laufwerk frei eingestellt werden kann. Auf diese Weise lassen sich Files sehr schnell von einer USER-Ebene auf eine andere übertragen. Nachteilig ist, daß zum Übertragen eines Files immer der komplette Name eingegeben werden muß. Eine Directory-Anzeige mit einer Cursor-Auswahlmöglichkeit hätte dem Programm einen zusätzlich Anreiz geben können. Zur Ehrenrettung sei jedoch gesagt, daß **TRANSIT** über eine einfache Directory-Funktion verfügt.

VIEWTEXT: Das Hilfsprogramm für Adventure-Freaks

Das einfachste, jedoch meistgebrauchte Utility stellt **VIEWTEXT** dar. Dieses Programm erlaubt dem Benutzer, Binär-Files nach Texten zu untersuchen. Dies ist bei Adventure-Spielen besonders interessant, da sich die Lösung oft hinter einigen Schlüsselworten versteckt.

Nach der Eingabe des zu untersuchenden Files wird dieser automatisch in den Speicher eingelesen und die Start- und Endadresse angezeigt. Über den Befehl VIEW oder PRINT lassen sich nun beliebige Adressbereiche nach Texten untersuchen. Die Ausgabe kann bei diesem Programm wahlweise auf Drucker oder Bildschirm umgelenkt werden.

COPYSERVICE für geschützte Programme

Da es sinnvoll ist, von teueren Spielprogrammen eine Sicherheitskopie anzulegen, hat sich die Firma Weber auch auf diesem Gebiet etwas einfallen lassen. Momentan bietet die Firma Weber für 60 bekannte Spielprogramme sogenannte „Kopieranleitungen" auf Diskette an. Bei diesen Kopieranleitungen handelt es sich um richtige Kopierprogramme, welche speziell für ein Programm zugeschnitten sind. Das bedeutet, mit einer solchen Kopieranleitung läßt sich nur ein Titel kopieren. Der Preis für eine solche Kopieranleitung liegt bei ca. 14 DM incl. Diskette und Anleitung. Jede weitere Kopieranleitung wird auf der gleichen Diskette zu einem Preis von ca. 5 DM angeboten.

Alles in allem bieten die einzelnen Utilities eine recht nützliche Hilfe beim Umgang mit Disketten. Lediglich die Gefahr, daß solche Hilfsmittel auch den Raubkopierer unterstützen könnten, muß als negativ beurteilt werden. Frank Brall

Positiv: Einfache Bedienung; gutes Preis-/Leistungsverhältnis.
Negativ: File-Auswahl bei TRANSIT etwas umständlich.

Makro-Assembler für professionellen Einsatz

Programm: MAXAM II, **System:** CPC 6128/Joyce unter CP/M Plus, **Preis:** ca. 350 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Arnor LTD, Deutschland, Hans-Henry-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.

Daß die Ausführungssgeschwindigkeit von Basic-Programmen nicht gerade als berauschend bezeichnet werden kann, ist allgemein bekannt. Aus diesem Grund steigen immer mehr Programmierer auf die Maschinensprache-Programmierung um.

Die Wahl hat neben dem Vorteil der enorm schnelle Ausführungszeiten jedoch auch Nachteile. Erstens läßt sich diese Sprache sehr schwer erlernen, zweitens ist die Sprache vom Prozessor abhängig und ist dadurch fast auf jedem Microcomputer neu zu erlernen.

Zumindest der erste Nachteil läßt sich durch einen brauchbaren Assembler aus der Welt schaffen. Unter Assembler versteht man ein Programm, welche den sogenannten Befehlssatz in Form von Mnemonics (Abkürzungen) versteht und in den echten Maschinencode übersetzt. Ein Assembler darf nicht mit einem Compiler verwechselt werden, da wirklich in Maschinensprache programmiert wird, jeder Befehl wirklich einem Maschinencode-Befehl entspricht und nicht durch eine Folge von Befehlen ersetzt wird. Auch die Besitzer eines Schneider-Computers haben die Möglichkeit, in Maschinensprache zu programmieren. Schon kurz nachdem dieser Rechner auf den Markt kam, wurden zahlreiche Assembler verschiedener Hersteller für dieses System angeboten. Mittlerweile hat der Käufer eine große Auswahl an Assemblern zur Verfügung, so daß es recht schwer ist, sich für ein bestimmtes Programm zu entscheiden.

Trotz dieser großen Auswahl bietet die Firma **ARNOR** jetzt einen weiteren Assembler für die Systeme Joyce und CPC 6128 an, nämlich **MAXAM II.**

Jetzt werden sich sicher einige Leser Fragen, wie man das gleiche Programm für so unterschiedliche Systeme gleichzeitig anbieten kann?

Die Antwort ist ganz einfach: MAXAM II arbeitet unter dem Betriebssystem CP/M Plus und ist dadurch relativ systemunabhängig. Theoretisch könnte MAXAM also auch auf anderen Systemen genutzt werden.

Trotz dieser universellen Programmierung erlaubt das System, fast alle Eigenheiten der Schneider-Serie auszunutzen.

MAXAM II zeigte sich im Test als ein äußerst leistungsstarkes und professionelles Werkzeug. So erlaubt dieser Assembler beispielsweise, echte MAKROS zu definieren. MAKROS sind kleine Routinen, denen eine bestimmte Pseudo-Bezeichnung zugeordnet werden kann. Auf diese Weise ist es möglich, auch in Assembler eine Art eigene Befehle zu verwirklichen. Der Nachteil von Makros besteht darin, daß diese oft zu sehr langen Maschinenprogrammen führen, da jeder MAKRO-Aufruf durch eine komplette Befehlsfolge ersetzt wird. Neben den MAKROS hält sich der MAXAM II Assembler streng an die Standard-Syntax anderer Assembler. Dies bedeutet, eine Befehlszeile besteht aus Label, Mnemonic und einem eventuellen Kommentar. MAXAM unterstützt zwei verschiedene Betriebsarten, in denen er entweder den Befehlssatz des 8080 oder den des Z80 zur Verfügung stellt. An Pseudo-Opcodes bietet der MAXAM Assembler eigentlich alles, was sich der Assembler-Programmierer nur denken an. Die einzelnen Bezeichnungen entsprechen ebenfalls weitgehend dem Standard anderer Assembler, z.B. BYTE, TEXT, STR, RMEM, ORG oder ähnliche Bezeichnungen.

Natürlich bietet der Assembler auch eine bedingte Assemblierung mit Befehlen wie IFNOT, ELSE, ENDIF u.ä., wie Sie sehr oft von professionellen Programmierern gewünscht wird.

Besonders interessant dürfte ein sogenannter LINK-Befehl sein, er erlaubt das Einbinden von echten Opjektcode-Dateien, wie Sie beispielsweise von C-Compilern erstellt werden.

Neben diesem leistungfähigen Assembler gehört zu MAXAM auch ein Monitor sowie ein Full-Screen-Editor.

Der Monitor, welcher ebenfalls ein eigenes Programm darstellt, teilt den Bildschirm in drei Bereiche auf. Der erste Bereich dient zum Disassemblieren oder Auflisten eines beliebigen Speicherbereiches. Der zweite Bildschirmausschnitt zeigt ständig den Inhalt und die Bezeichnung der einzelnen Register an. Im TRACE- bzw. Einzelschrittmodus werden hier zusätzlich die ausgeführten Befehle dargestellt. Das dritte Fenster stellt die eigentliche Verbindung zum Benutzer dar, hier können alle Funktionen mit Parameter dem Monitor übermittelt werden. Bei den eigentlichen Befehlen handelt es sich im wesentlichen um die bekannten Standard-Befehle zum Auflisten von Speicherbereichen, Einzelschrittabarbeiten, Register oder Speicherbereich-Manipulation und ähnliches.

Besonders möchte ich noch den MAXAM-Editor erwähnen. Der Aufbau bzw. die Eigenschaften dieses Editors sind mit dem bekannten TURBO-PASCAL Editor zu vergleichen. Dies bedeutet, horizontales sowie vertikales Scrollen wird automatisch unterstützt. Bedenkt man, daß der CPC im Grafikmode arbeitet, so kann man sich über die Geschwindigkeit des Scroll-Vorganges nur wundern. Zahlreiche Funktionen erlauben, bestimmte Textstücke zu suchen, zu ersetzen oder auszutauschen. Auch das Kopieren oder Löschen von Textblökken ist mit dem Editor kein Problem.

Alles in allem kann man wohl zu recht behaupten, daß es sich bei MAXAM II um einen wirklich professionellen Assembler handelt, der seinen Preis wert ist.

Frank Brall

```
MAXAM II MONITOR Ver 1.96    HIMEM 6033 TOP F606 QUICK BRK UBRK OFF BANK 00
  (c) 1987 Arnor Ltd..       LOMEM 0100 BOT 0100 SPCHK -ON PROG << No File >>

00D0  09 C3 4B 09  C3 0F BB C3  .CK.C.;C   AF 0000 (.) - - - - - - - -
00D8  90 02 C3 A6  02 C3 AD 02  ..C&.C-.
00E0  C3 A3 02 C3  70 01 C3 63  C#.Cp.Cc   BC 0000 01 89 7F ED 49 C3 91  ...mIC.
00E8  01 C3 04 01  C3 19 02 C3  .C..C..C   DE 0000 01 89 7F ED 49 C3 91  ...mIC.
00F0  00 02 C3 2F  02 C3 0C 02  ..C/.C..   HL 0000 01 89 7F ED 49 C3 91  ...mIC.
00F8  C3 9A 03 C3  42 02 C3 67  C..CB.Cg   IX 0000 01 89 7F ED 49 C3 91  ...mIC.
0100  02 C3 72 05  E5 D5 11 4F  .Cr.eU.O   IY 0000 01 89 7F ED 49 C3 91  ...mIC.
0108  BE D5 21 5E  01 01 05 00  >U!t....   SP F29F FF FF FF FF FF FF FF  .......
0110  ED B0 0E 03  21 F4 BD ED  m0..!t=m
0118  B0 E1 22 F5  BD FB D1 01  0a"u={Q.   PC 0100 02        .   LD   (BC),A
0120  FF 80 21 48  BE CD EF BC  ..!H>Mo<      0101 C37205    Cr.  JP   &0572
0128  01 32 00 50  59 21 42 BE  .2.PY!B>      0104 E5        e    PUSH HL

a>
```

```
APED    Program   << No File >> Ok    ESC for command mode    CTRL-H for Help
Ch 1    Line 1    Col 20              No markers set                   Insert

                org &100        ; Start

                conin  equ 1    ; BDOS console input function
                bdos   equ 5    ; BDOS call entry point
                return equ &0d  ; Carriage return

                ld hl,buffer    ; Start of input buffer

loop            ld c,conin      ; BDOS function number
                call bdos       ; Get a character
                cp return       ; Is it return?
                jr z,done       ; Yes, go to done
                ld (hl),a       ; No, store it in the buffer
                inc hl          ; Increment pointer into buffer
                jr loop         ; Get another character

ARNOR Program Editor v2.05 (c) 1987                     Printer: SIMPLE
a>
```

Positiv: Full-Screen-Editor, Assembler mit Linker, leistungsstarker Monitor mit DEBUGGING-Eigenschaften

Negativ: Dokumentation nur in Englisch

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

8th Day, 18 Flaxhill, Moreton, Wirral, Merseyside L46 7UH.
Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland.
Aardvark, 100 Ardleigh Green Road, Hornchurch, Essex RM11 2LG. Tel.: (00 44 40 24) 4 19 18.
Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.
Addictive Games Ltd., 7A Richmond Hill, Bournemouth BH2 6HE, Tel.: (0044202) 296404.
Advanced Memory Systems Ltd, 166-170 Wilderspool Causeway, Warrington WA4 6QA.
Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
Adventure Soft, Postbox 786, Sutton Coldfield, West Midlands B75 7SL, Tel.: (0 04 421) 3 78 13 71.
All American Adventures: siehe U.S. Gold!
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW, Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Americana: siehe U.S. Gold!
American Action AB, Box 10090, 200 43 Malmö, Schweden.
AMS, 166-70 Wilderspool Causeway, Warington WA4 6QA, England.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex, Tel.: (0 04 42 77) 23 02 22.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
ANF, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, England.
Anglosoft, Postbox 60, Coventry CV1 5SX, England.
Arcana Software, Avondale Workshops, Woodland Way, Kingswood, Bristol, Avon BS15 1QH, England.
A+G, 44 Casewick Lane, Uffington, Stainford, Lincs. PE9 45X, England.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB, Tel.: (0 04 41) 4 39 06 66.
Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 8 01.
Ariolasoft GB, 68 Long Acre, Covent Garden, London WC2E 9HJ. Tel.: (0 04 41) 8 36 34 11.
Armor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Artic Computing, Main Street, Brandesburton, Driffield Y025 8R1, England.
Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0 561) 88 01 11.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Atlantis, 28 Station Road, London SE 25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.
A Whitlock, 36 Old Quarry Close, Rubery, Birmingham B45 9TU, England.
AVP Computing, Hocher Hill House, Chepstow, Gwent WP6 5ER, Tel.: (0 04 42 91 2) 54 29.
A-Z, Stresemannstr. 95, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 2 61 11 64.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 1 83 08 8.
BBC Soft, 35 Marylebone High Street, London W1M 4AA, Tel.: (0 04 41) 5 80 55 77.
Beau-Jolly, 19a New Broadway, Ealing, London W5 5AW, Tel.: (0 04 41) 5 67 97 10.
Beau-Jolly, 29a Bell Street Reigate, Surrey RH2 7AD. Tel.: (0 04 47 37 2) 2 20 03.
Beebugsoft, Postbox 50, St. Albans, Herts. AL1 1EX. Tel.: (0 04 47 27) 4 03 03.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD, Tel.: (0 04 41) 8 37 28 99.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bignose, 320 The Knares, Basildon, Essex SS16 5SW, England.
Blue Ribbon, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DN1 1HL, England.
Britannia, Unit M28, Cardiff Workshops, Lewis Road, Cardiff C11 5EB, Tel.: (0 04 42 22) 48 11 35, Wales.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX. Tel.: (0 04 47 32) 35 59 62.
Budgie, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW, Tel.: (0 04 47 42) 75 57 98.
Bug-Byte, siehe Argus Press Software!
Bulldog Software: s. Mastertronic!

C

Camel Micros, Well Park, Willeys Avenue, Exeter, England.
Campell Systems, 7 Station Road, Epping, Essex CM16 4HA, England.
Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
CDS, CDS House, Beckett Road, Doncaster DN2 4AD, England.
CCS, 14 Langton Way, London, SE3 7TL, England.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Chalksoft, 37 Willowsea Road, Worcester WR3 7QP. Tel.: (0 04 49 05) 5 51 92.
Cheetah Marketing, 1 Willowsbrook, Science Park, Crickhowell Rd, St. Mellons, Cardiff, Tel.: (0 04 42 22) 77 73 37.
Childsplay, 2 Southview Drive, Uckfield, Sussex TN22 1TA. Tel.: (0 04 48 25) 42 02.
Cinemaware, siehe Mirrorsoft!
Clares, 98 Middlewich Road, Rudheath, Northwich, Cheshire CW9 7DA, Tel.: (0 04 46 06) 4 85 11.
Classics, siehe: Elite!
Clwyd Adventure Software, 14 Snowdon Avenue, Bryn-y-Baal, Nr Mold, Clwyd CH7 6XZ, Wales.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: (0 89/) 6 90 87 67.
Computer Novels, siehe American Action!
Computer Concepts, Gaddesden Place, Hemel Hempstead, Herts, HP2 6EX, Tel.: (0 04 44 42) 6 39 33.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
Computer Shult, P. Nethercot, 2 Chantry Close, Sunderland SR3 25L.
Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CP Software, 15 Deopard Road, London N19 5NP, England.
Creative Sparks, Thompson House, 296 Farnborough Road, Farnborough, Hants. Tel.: (0 04 42 52) 54 33 33.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD. Tel.: (0 04 41) 5 33 29 18.
CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 88 63 83.

D

Database Software, Europa House, 68 Chester Road, Hazel Grove, Stockport, Tel.: (0 04 461) 4 56 83 83.
Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Delta 4 Software, siehe: CRL!
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Deltarho Software, 12 Ennersdale Road, London SE13 6JD, England.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
Diamond Software, Sophienstr. 58, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 26404.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Dinosaur Software, 41 Cheney Way, Chesterton, Cambridge CB4 1UE. Tel.: (0 04 42 23) 32 22 44.
DLM Educational Software, One DLM Park, Allen, Texas, 75002 U.S.A.
d3m Software, Pemct, 61 Rue Ponthien, 75008 Paris, Frankreich.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA. Tel.: (0 04 41) 9 47 58 24.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Duckworth, The Old Piano Factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1, England.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (0 04 49 64) 2 06 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
Eclipse Software, 79 Ardrossan Gardens, Worcester Park, Surrey KT4 7AX.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Eldersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex, Tel.: (0 04 41) 4 78 12 91.
Eigen Software, 45 Bancroft Road, Widnes, Cheshire WA8 0LR. Tel.: (0 04 451) 4 23 62 01.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: (0 04 47 03) 31 69 24.
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA, Tel.: (4 15) 5 71 - 71 71.
Electronic Won, Postbox 13428, Columbus/Ohio, 43213, U.S.A. Tel.: 6 14 - 8 64 99 94.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands, Tel.: (0 04 49 22) 5 58 52.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Enterprise Computers GmbH, Sonnenstr. 3, 8000 München 2.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystem, Parkweg 6, 6717 gn Ede, Holland.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356, USA.
Financial System Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcestershire WA8 9AR. Tel.: (0044386) 750217.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Firstline Software, 206 Great North Road, Eaton, Socon, St. Neots, Cambridgeshire PE19 3EF, Tel.: (0 04 44 80) 21 39 69.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Fridaysoft, Unit F, The Maltings, Station Road, Sawbridgeworth, Herts, CM21 9JX, England.
FTL, siehe: Gargoyle Games!
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.
Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

G

Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
Gap Software, 17 St. John's Terrace, London E7 8BX.
Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ, Tel.: (0044121) 5572981.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gemini, Gemini House, Concorde Road, Exmouth, EX8 4RS, England.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD, Tel.: (0 04 44 6) 73 27 65.
Glass House Games, Alfred Heinrich Itter, Postfach 1202, 3582 Felsberg, Tel.: (0 56 62) 53 54.
Global Software, Postbox 67, London SW11 1BS, Tel.: (0 04 41) 2 28 13 80.
Grand Slam: siehe Argus Press Software!
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
GST, 91 Hight Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS, Tel.: (0 04 49 54) 8 19 91.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
Halcyon promotions, Berkley Business Centre, 20, Nottingham Place, London W1, Tel.: (00441 935) 4679.
H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
HCSS, 28 Hitchin Street, Biggleswade, Tel.: (0 04 47 67) 31 88 44.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Headlines p.r., 23-25 Castlereagh Street, London W1H 5YR, Tel.: (0 04 41) 2 58 39 99.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX, Tel.: (0 04 42 35) 83 29 39.
high noon, Koldinger Str. 1, 3017 Pattensen 1, Tel.: (05101) 15737.
Hisoft, The Old School, Greenfield, Bedford, England.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 34 39 39.
Incentive, 54 London Street, Reading, Berks. RG1 4SQ, England.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Klarastr. 99, 4220 Dinslaken.
Initiative Managers, 96 Worcester Road, Malvern, Worcestershire, England.
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.
Interceptor Micros, Lindon House, The Green, Tadley, Hampshire, Tel.: (00 44 73 56) 7 11 45.
Inter-Mediates, Unit 2, Southblock, Riverside Way, The Maltings, Southbridgeworth, Herfordshire CM 21 9RG.

J

Jodan's Software, 68 Dingleberry, Olney, Bucks. MK46 5ET, England.
Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.

K

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (0 24 08) 51 19.
Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 80 33.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Korona-Soft, Wöstmannweg 6, Postfach 3115, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 62 36.
Kosmos, 1 Pilgrims Close, Harlington, Dunstable, Bedfordshire LU5 6LX, England.
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
K-Soft, 118 Kingsway, Ossett, West Yorkshire WF5 8HQ, England.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire, Tel.: (00 44 73 57) 43 35.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 3 60 96 - 2 85.
Leisure Genius, 3 Montagu Row, London W1H 1AB, Tel.: (0 04 41) 9 35 46 22.
Leisuresoft Deutschland GmbH, Kreisstr. 21a, 4600 Dortmund 30, Tel.: (0 23 04) 84 25.
Lattice Inc., 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, . USA.
Lerm Software, Dept. YC, 10 Brunswick Gardens, Corby, Northants, England.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Lightning Distribution Ltd, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Taddy, Hants. RG26 6DN, England.
Longman Group Ltd., Longman House, Burut Mill, Harlow, Essex CM 20 27JE, England.
Lothlorian, 222 Regent Street, Liberty House, London W1R 7DB, England.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England, Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Magnam Products, Highlands, Spencer Wood, Reading, Berks. RG7 1AH, Tel.: (0 04 47 34) 88 31 93.
Magnificent Seven, 21 Upfield, Horley, Surrey, RH6 7JY, England.
Mandarin Adventures, 14 Langton Close, Woking, Surrey GU21 3QJ, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE, Tel.: (0 04 43 23) 76 84 86.
Mascen Software, GBA Cyf 17 Maes, Nott Caerfyrddin, Dyfed SA31 1PQ, Wales.
Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.
Matoga Software, Nebelhornstr. 46, 8900 Augsburg.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ, Tel.: (0 04 42 72) 42 87 81.
MGA Microsystems, 140 Hightstreet, Tenterden, Kent TN 30 6HT, Tel.: (00 44 58 06) 42 78.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB, Tel.: (0 04 47 26) 6 80 20.

Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
Micro Music, St. Michaels Chambers, Spurriergate, York Y01 1QR, England.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microsphere, Ragleth House, Ludlow Road, Little Stretton, Church Stretten, Shropshire SY6 6RE, England.
Micro-Tech, 88 Whiteley Spring Crescent, Ossett, West Yorkshire WF5 ORF, England.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Micro Value: s. Tynesoft!
Midas Marketing: siehe Anco!
Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks, Tel.: (0 04 43 44) 42 73 17.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Minerva Systems, 69 Sidwell Street, Exeter, Devon EX4 6PH, England.
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: (0 04 41) 3 77 46 00.
Mosaic Software, 187 Upper Street, London N1 1RQ, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.
Mupados, Unit 11, Llambed Industrial Estate, Tregaron Road, Lampeter, Dyfed SA48 8LT, Tel.: (0 04 45 70) 42 28 77.

N

Nabitchi, Merseyside Innovation Centre, 131 Mount Pleasant, Liverpool L3 5TF, England.
Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
Nemesis, 10 Carlow Road, Ringstead, Kettering, Northants, NN14 4DW, England.
New Concepts, c/o S.I.D. Unit 10 Imperial Studios, Imperial Road, London SW6, England.
New Generation Software, Bath BA2 4TD, Tel.: (0 04 42 25) 31 69 24.
Newstar Software, 22 Middleton Road, Brentwood, Essex, England.
Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Nidd Valley Micro Products Ltd., 4AA9 Thorp Arch Trading Estate, Wetherby, West Yorkshire LS23 7BJ. Tel.: Boston Spa (0 04 49 37) 84 46 61.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS. Tel.: (00 44 61) 8 32 66 33.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 27 42.
Off The Hook, 841 Harrow Road, London NW 10, England.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.
Optyx Software, New House, Stoney Street, Madley, Hereford HR29 9NJ, England.
Orpheus, 2 Forehill, Ely, Cambridgeshire CB7 4AF, Tel.: (0 04 43 53) 6 77 24.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL, Tel.: (0 04 41) 2 78 07 51.
Palantir Products, 60 St. Lukes Road, Bedminster, Bristol, England.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW, Tel.: (00447352) 71505.
Personal Computers, Bridge Street, Eversham, Worcestershire WR11 4RY, Tel.: (0 04 43 86) 4 19 89.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Phoenix, 14 Vernon Road, Bushey, Herts WD2 2JL, England.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF. Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, Tel.: (00 44 73 56) 7 16 00.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Probe Soft, 155 Mitcham Road, London SW17, Tel.: (0 04 41) 6 72 91 79.
Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
Psientific, 37 Cottesmore Road, Hessle, North Humberside HU13 9JQ, Tel.: (0 04 44 82) 64 91 87.
Psion, Psion House, Harecourt Street,London W1H 1DT, Tel.: (0 04 41) 7 23 94 08.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB. Tel.: (0044462) 675544.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: (0 04 42 03) 66 75 56.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.
Pyramide Reo Promotions, 28 Waverley Grove, London N3, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Reacteur: siehe Ariolasoft!
Real Time Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1 4BJ, Tel.: (0 04 45 32) 45 89 84.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Reo Promotions, siehe: Pyramide!
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Rino, 1 Orange Street, Sheffield 4DW, Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robico, 3 Fairland, Llantrisant, Mid-Glamorgan CF7 8QH, England.
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
Romantic Robot, 77 Dyan Road, London NW6 7DR, England.
Roybot, 45 Hullbridge Road, Rayleigh, Essex SS6 9NL, England.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.
Rubicon Computer Systems, 11 Banerdale Road, Sheffield S7 2DJ, Tel.: (0 04 47 42) 58 36 65.
Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT, Tel.: (00 44 48 62) 2 29 77.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
School Software, Meadowvale Estate, Raheen, Limerick, Irland.
Session Developments, 12 Falmouth Road, Congleton, Cheshire CW12 3BH, Tel.: (0 04 42 60) 27 99 21.
Silver Soft, Studio 7D, Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: (0 04 41) 9 85 56 14.
Simtron, 4 Clarence Drive, East Grinstead, West Sussex RH19 4RZ, England.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Smiling Software, 26 Dale Road, Marple, Stockport SK6 6HA, Tel.: (00 44 61) 4 27 52 45.
Softechnics, Covent Garden, London.
Softek International, 12/13 Henrietta Street, London WC2E, England.
Softfirm, 21 Ashbourne Way, Thatcham, Berks. RG13 4SJ, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Otkerstr. 7, 8000 München 90.
Software Invasion, PO Box 68, London SW 19 4 TX.
Software Investment Plus Inc-, 129Ci, West 4th, Appleron City, MO64724.
Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF, Tel.: (00 44 51) 4 28 93 93.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
Sparklers, CSD, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU14 ONP, England.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Starlight: s. Ariolasoft!
Status Software, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU 14 ØMP. Tel.: (0044252) 543303.
St. Bride's School Software, Burtonport, County Donegal, Irland.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX, Tel.: (0044532) 459453.
Super Soft, Winchester House, Canning Road, Wealdstone, Harrow, Middlesex HA3 7SJ, Tel.: (0 04 41) 8 61 11 66.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

39 Steps: s. Ariolasoft!
Talent Software, Curran Buildings, 101 St. James Road, Glasgow G4 ONS, Schottland.
Tasman, Springfield House, Uyde Terrace, Leeds LS2 9LN, England.
Tatung Einstein Ldt., Stafford Park 10, Telford, Shropshire TF3 5AB, Tel.: (0 04 49 52) 61 31 11.
TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
Team Mate Software, Debden Green, Saffron Walden, Essex CB11 3LX, Tel.: (0 04 43 71) 83 08 48.
Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL, Tel.: (0 04 41) 2 40 14 22.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
The Software Toolworks, One Toolworks Plaza, 13557 Ventura Boulevard, Sherman Oaks, CA 91423, USA.
Thor, siehe: Rainbird!
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Topaz Computer Systems, 70 High Street, Saxilby, Lincoln LN1 2HA, England.
T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Trinity Software, 117 Birchfield Road, Perry Bar, Birmingham B19 1LL, England.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich. Tel.: (00331) 43392321.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV, Tel.: (0 04 45 30) 41 14 85.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Vannin, 133 Boroughbridge Road, York Y02 6AA, England.
Vidipix, 125 Occupation Road, Corby, Northants, NN17 1EG, England.
Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: (0 04 41) 7 27 80 70.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
War on Want (Hilfe für Dritte Welt), Three Castles House, 1 London, Bridge Street, London SE1 9UT, Tel.: (0 04 41) 4 03 22 66 – nach Toby Robinson fragen!
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.
Willow Software, The Willows, Wrington Lane, Congesbury, Bristol BS19 5BQ, England.
Witch Systems AG, Eidmattstr. 36, 8032 Zürich, Schweiz, Tel.: (00 41) 12 51 14 15.
Wizard Computer Games, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 29 12.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH, Tel.: (00441) 8541194.
ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Das ASM-Inserenten-Verzeichnis:

Die nächste Ausgabe erscheint am 28. 9. 87
Anzeigenschluß für die Ausgabe 11/87 ist der 18. 9. 87